DIGERATI

Internet - MP3 - Filmes - Cibercultura - Linux

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

3 ANOS

Tecnologia, Informática & Comportamento

Geek

aNO III - nÚMERO 12 - r$

BITS, BYTES & VIØLENCIA

Promoção de: R$ 9,90 Por: R$ 4,99

Pirataria

MÚSICAS, GAMES & FILMES

Os esconderijos onde você baixa músicas e álbuns completos, games recém-lançados e filmes que nem chegaram aos cinemas

NO CD:

PC Camaleão

Seu micro funcionando como:
Playstation - Gameboy - Macintosh - Atari
Megadrive - SuperNES - Estação Linux...

E simuladores especiais
Circuitos digitais - Corrida - Robótica
Consumo de eletricidade - Inteligência Artificial
Pescaria - Microcontroladores...

Confira os destaques do CD no verso

Linux 100%

4 incríveis distribuições mais:

Cursos - Pacote de softwares essenciais
Trailer do documentário Revolution OS

Especial

Kylix & Delphi

Delphi 5 Trial - Cursos - Rotinas - Patches

Tudo para dominar essas sensacionais linguagens

...“algo se aproximando velozmente e...

AAAHHHH!!!”

Entramos em um sistema de realidade virtual e a expressão acima é só uma amostra dos resultados

Programas para

Palm & WinCE
Acrobat Reader - Dope Wars
Media Player - ICQ...

MacOS X
Eudora - iTunes - Omni Web
Odigo e outros

E mais:

Os Geeks mais sexys do mundo, Moda Hacker, Webmasters gays, Denial of Service, Shrek, Pato Fu, Feijão à Vácuo etc.

ISSN 1516-9650

Leu

Não leu

Geek Especial e-Learning

Tecnologia como ferramenta para educação

- 168 Cursos Completos
- 300 Softwares para ensinar e divertir
- 85 Livros de vestibular
- Programas de criação multimídia
- E muito mais

Nas bancas

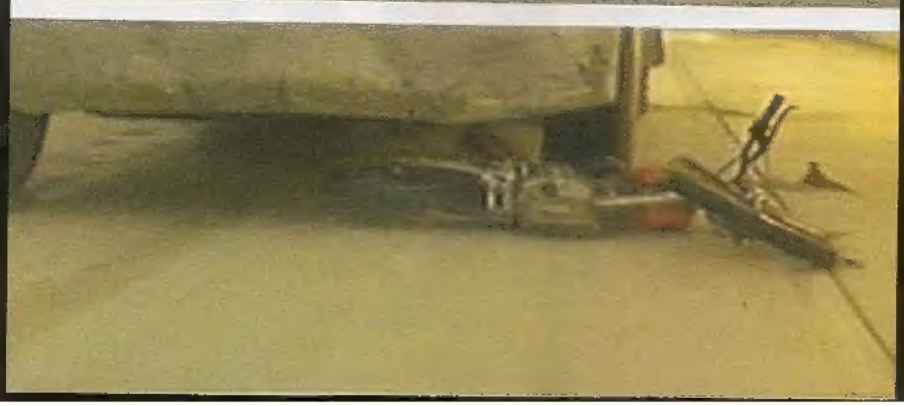
ou pela Internet: www.digerati.com.br

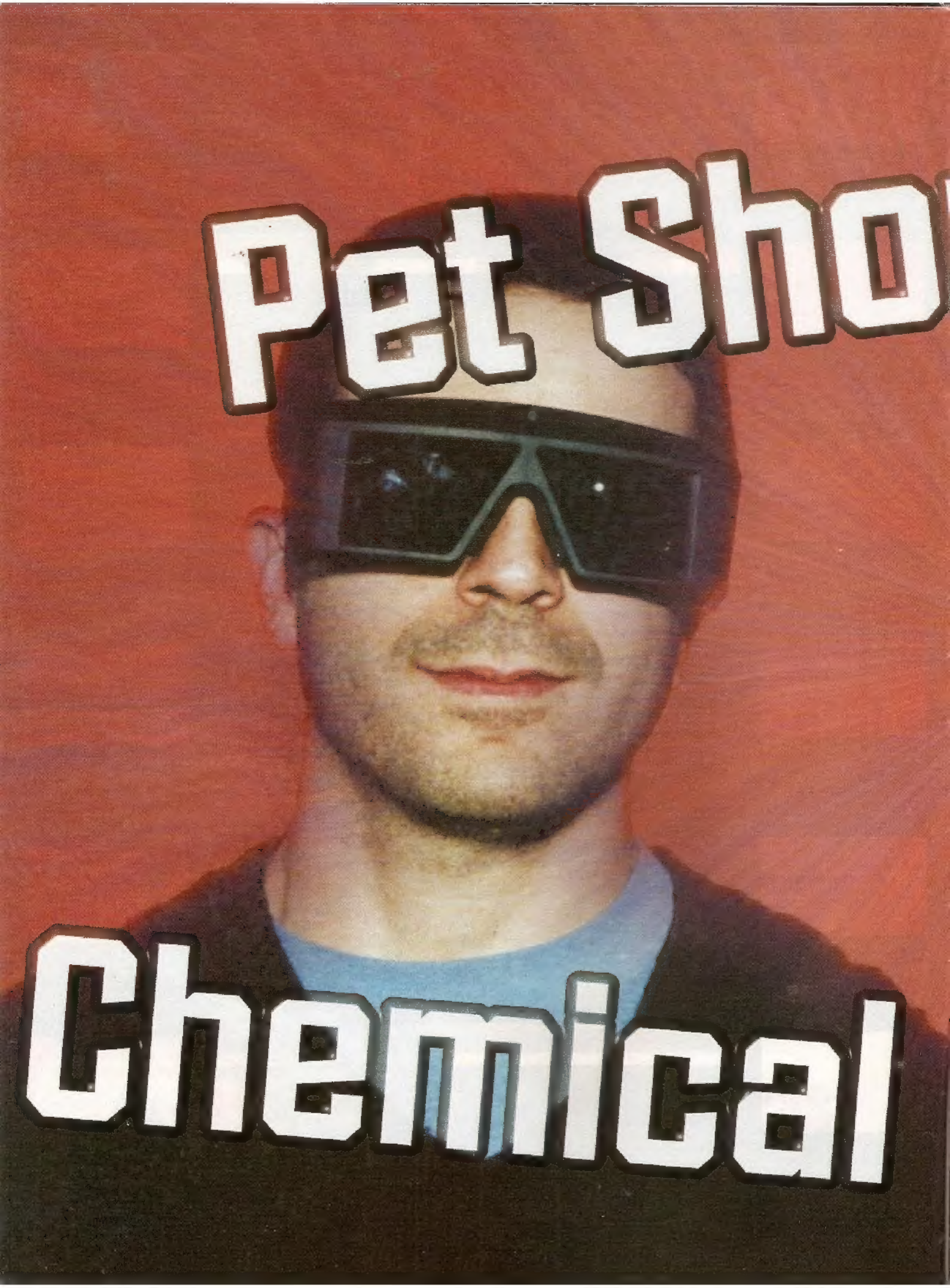
DIGERATI

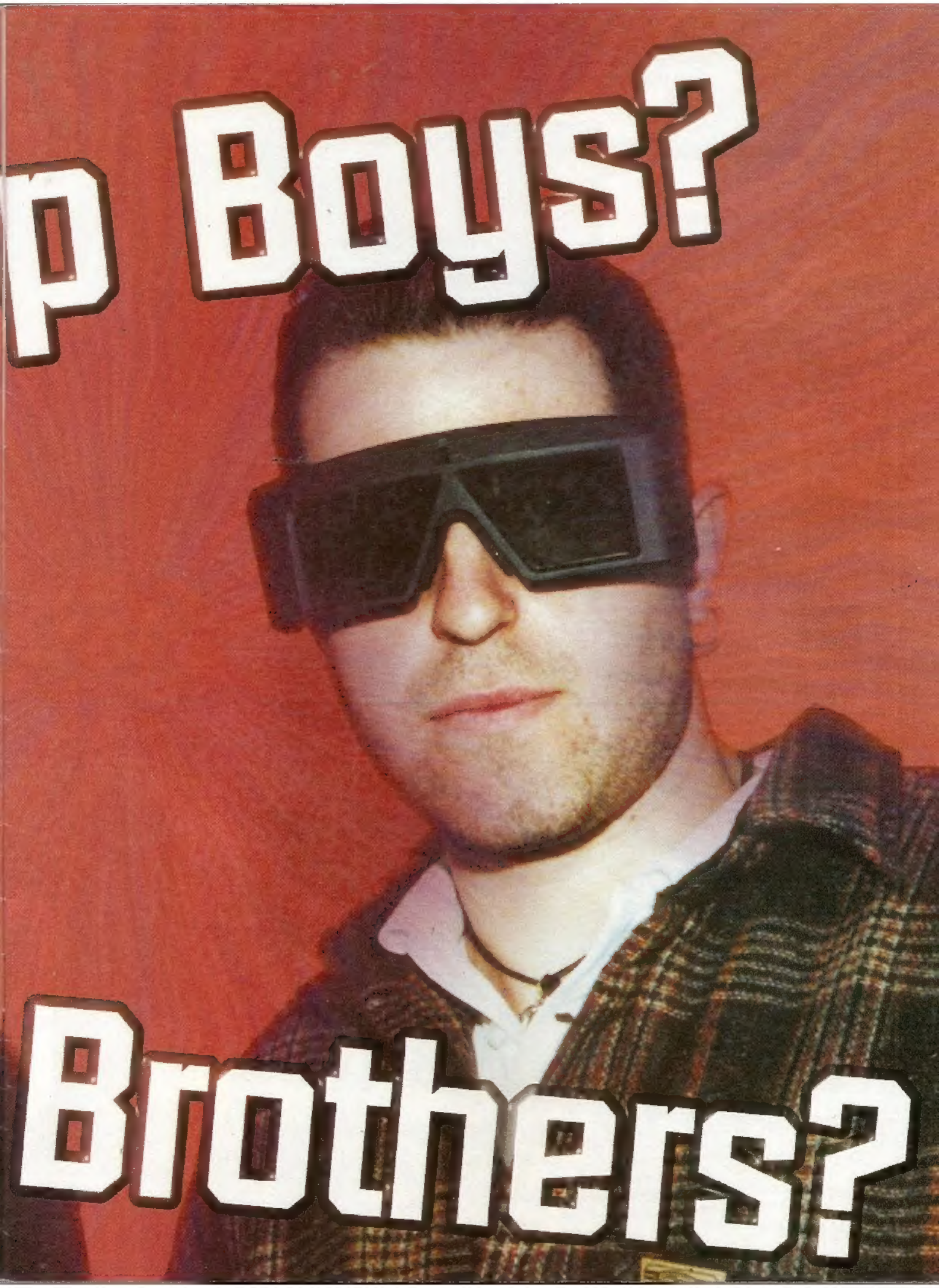
Se a indústria fonográfica se preocupa tanto assim com o Napster, se a indústria cinematográfica se preocupa tanto assim com a quebra do sistema de proteção dos DVDs, se a ABES se preocupa tanto com as cópias piratas de software, eu só tenho uma pergunta: Por que existem tantos sites onde você encontra músicas, filmes, games e programas inteiros, prontos para baixar sem o menor problema?

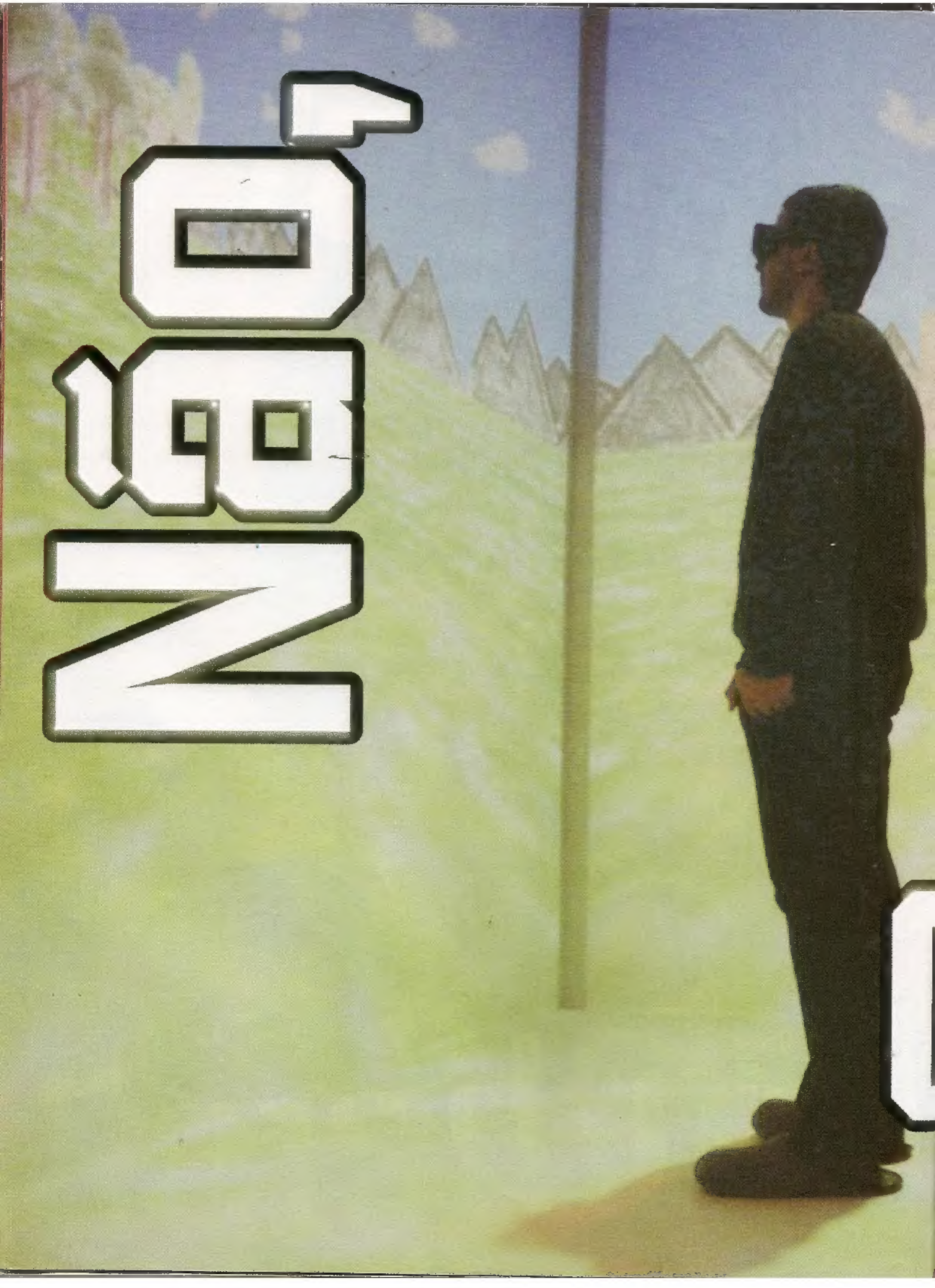
Entendam, não sou contra esses sites, nem 100% a favor. Só queria entender como é possível eles existirem se as empresas e governos estão mesmo tão preocupados com esse tipo de atividade. Tenho minhas teorias e fico com a mais atraente delas: ninguém consegue controlar o incontrolável. Ou melhor: tente parar uma jamanta simplesmente parando na frente dela.

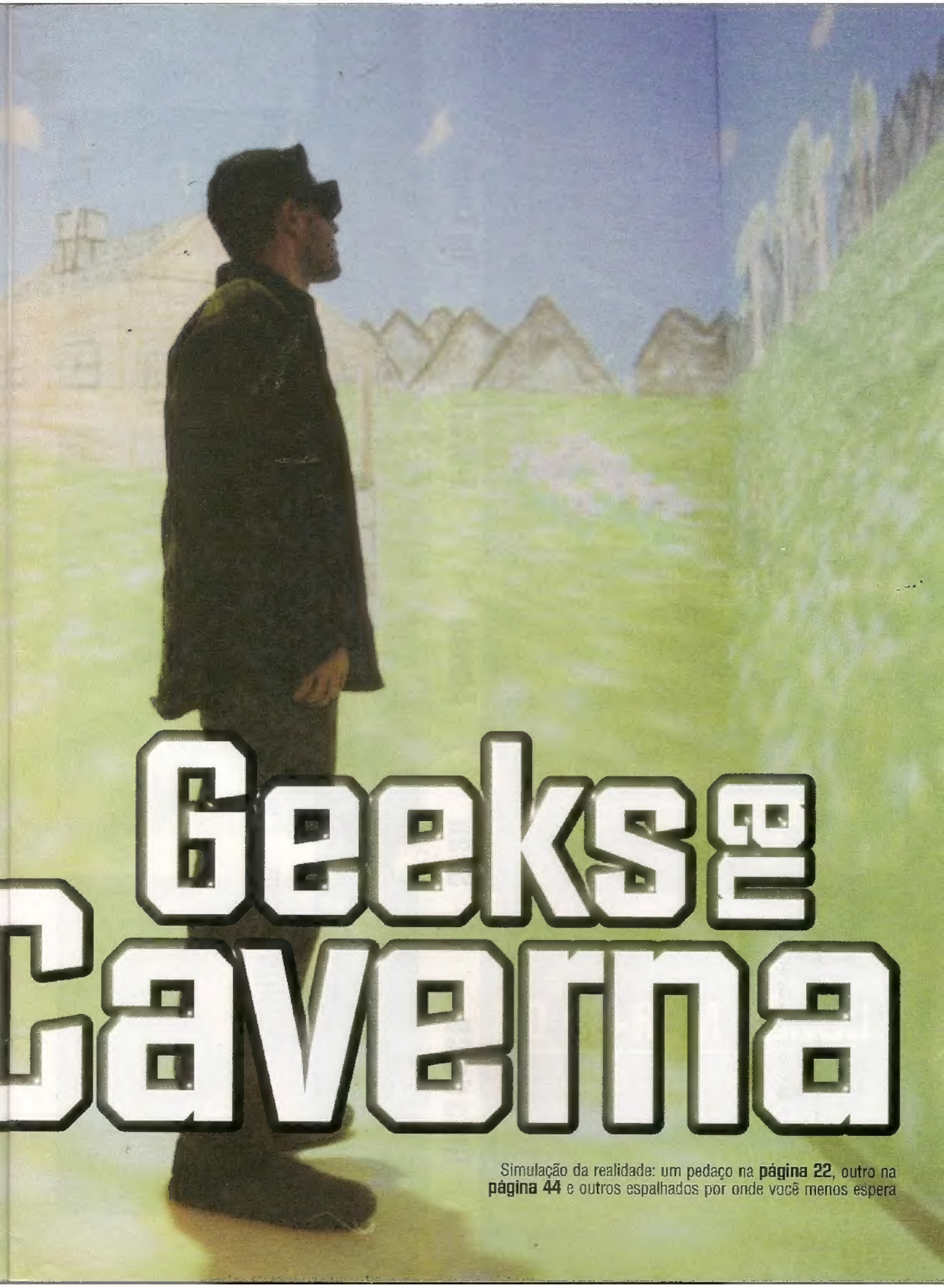
O Editor




Pet Sho
Chemical


p Boys?
Brothers?


Não



Geeks da Caverna

Simulação da realidade: um pedaço na **página 22**, outro na **página 44** e outros espalhados por onde você menos espera

Índice

Reprodução

3d Systems

Daryl Mandyk

Inbox 10
Você, leitor
Gente Pró-Windows, Concursos Hackers, CDs com Vírus

In Tune 12
Informação e Desinformação
Flashman, Manual de Sacanagens, Geeks Sexys, Utilidades Para CDs, WebMasters Gays, Hacker Fashion, Viciados na Internet...

Character 20
Elas merecem
Arthur C. Clarke & Grace Hooper

E-World 30
Tecno-efeitos no planeta
Há radiação espalhada no ar nesse exato momento, comendo sua carne e neurônios

Hardware 32
Os frascos do software
Você confia nas assistências técnicas? Fizemos uma experiência...

Ahead 42
Cenas dos próximos capítulos
Repita comigo: "háp-ti-co". Os sistemas de realidade virtual aliados ao tato

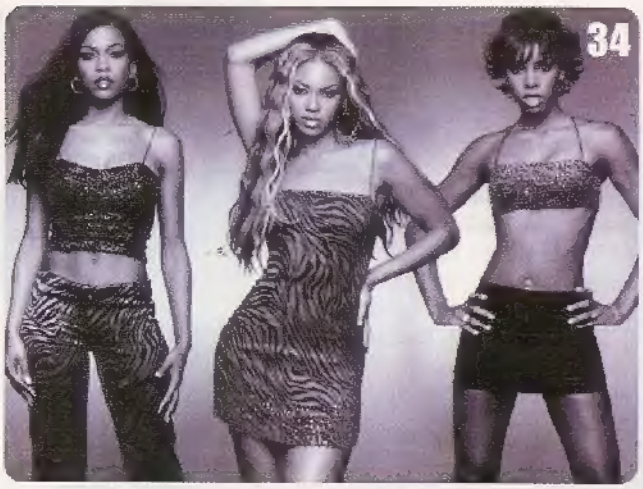
Hacker Space 52
RLZ!!!
Hack de Nicks em chats, Denial Of Service, Teste Hacker

Scan 58
Alisando 6 Descendo o Pau
Feijão à vácuo, Pentium 4, Shrek, Geladeira a Gás, Pato Fu, Finasterida, WAP, Netiqueta, Bill Gates...

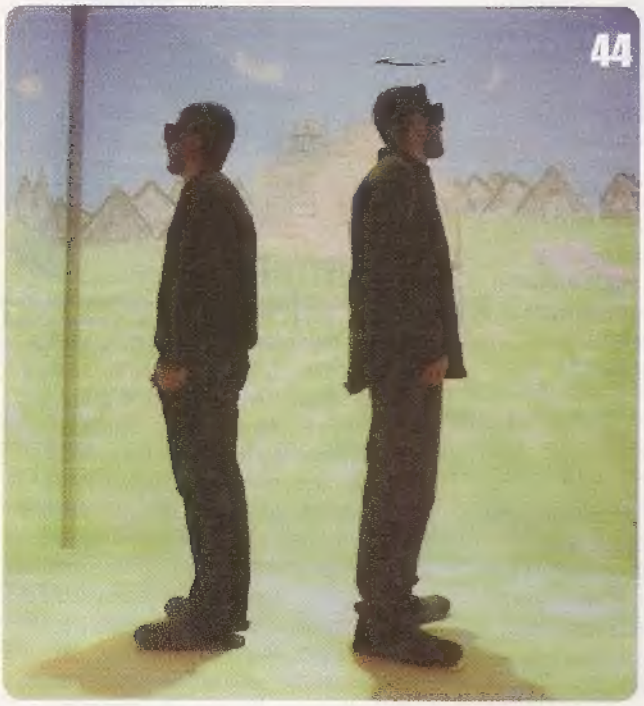
Código-Fonte 64
Perla!!!
Script Kiddies: a praga do ciberespaço

Guia do CD 65
O Brinde
Dicas básicas para quem ainda derrapa na hora de usar o CD-ROM Bônus

Mundo Estranho 66
The Dark Side
Te gusta McDonalds?



Divulgação

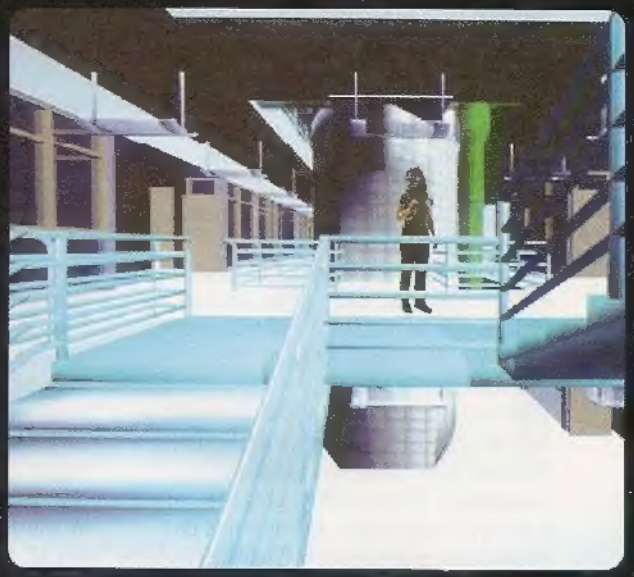


Hélio Nunes

Reprodução

22 Realidade de Mentira

Simulação em vários sabores: Realidade Virtual, Aplicações Médicas, Produção Industrial e Jogos. Bon Voyage.



Redação

34 Músicas, Games, Filmes & Cia

Pirataria explícita nas ondas da internet. Incrível, Fantástico, Inacreditável!!!

44 Homens das Cavernas

Nossa cobaia vai até a única Caverna de Realidade Virtual da América Latina e para nossa surpresa...sobrevive!

48 Arte & Web

A internet está mudando a arte. Mutantes nascerão.

NO CD-ROM BÔNUS

No próprio CD-ROM você encontra uma relação completa dos softwares e arquivos nele contidos, mais descrições sucintas de cada um deles. Se quiser achar por sua conta, o nome do arquivo é Contudo.html. Na página 65 há um guia básico com dicas para os calouros.
Abaixo alguns destaques:

- Especial Kylix & Delphi: Delphi Trial, Cursos, Rotinas e mais
- Simuladores e Emuladores: Seu micro fazendo coisas que você nunca imaginou
- PalmOS & WinCE: Programas essenciais para seu portátil
- MacOS X: Programas para a nova versão do sistema da Apple
- Linux: 3 minidistribuições e o WinLinux, Linux para Windows
- TopGeek: Nossa seleção de programas essenciais

OPEN MEDIA
Participe. Mande sua colaboração para esta seção da revista GeeX

O Windows é legal...

Apesar da propaganda anti-Windows que a revista Geek faz todo mês, sempre fui leitor assíduo, por ser uma revista no mínimo diferente das outras. Mas ao ler a edição #10, pág. 24, fiquei simplesmente revoltado com um fato que venho presenciando há anos: gente que culpa o fabricante por não saber usar o produto. As informações no quadro "As mágicas desse tal de Windows" estão longe de ser verdadeiras.
Quanto ao DEL, tanto o MSX-DOS quanto o IBM-DOS fizeram o comando desta forma. Somente quem se aproximou de um computador há menos de 5 anos não saberia da informação, que diferente do que foi dito, está sim no Help online das 3 versões de DOS citadas!

No segundo item, TUBO (o termo é TUBULAÇÃO, de Pipping), é um comando poderosíssimo, existente desde o DOS 2.0 (e estamos no DOS 8), que faz um encadeamento entre dois programas. Isso também é amplamente documentado.
No terceiro item, se você configurar a pagina de códigos do DOS da mesma forma que a do Windows, o problema indicado (NR: arquivos renomeados no DOS com certo código não são reconhecidos pelo Windows) não aparece. DOS é 8-bits, enquanto o Windows é 16-bits, no que diz respeito ao conjunto de caracteres em utilização. Pelo menos na minha terra, ASCII é diferente, e bem diferente de ANSI ou UNICODE!
Repito para vocês a mesma coisa que digo para todos que reclamam do Windows: APRENDAM A USAR ANTES DE FALAR ASNEIRA! Não funcionou? APRENDAM A FAZER FUNCIONAR! Ou desistam de vez! Qualquer coisa, me coloco a disposição para vocês visitarem minha casa, onde rodo perfeitamente o Windows XP Beta 2. Uma falha no sistema e dou meu computador a vocês...

Milord_Avatar, autodidata em micro-informática desde 1986, por e-mail

Gostei da entrevista com Marco Nunez (Geek #10), mas não concordo com suas atitudes. Que o (Ru)Windows é maluco já sabemos. Mas tentar mudar uma empresa com tanto poder é perda de tempo. Estamos em um mundo capitalista e sem vergonha na cara. A Microsoft nega tudo, o tio Bill doa alguns milhões a alguma instituição de caridade e pronto: vendas restabelecidas! A Microsoft e qualquer outra empresa só tem medo de uma coisa: do consumidor. Se todo mundo começar a usar outro sistema operacional as empresas de software vão começar a fazer bons programas para ele. É assim que as coisas funcionam. O grande trunfo do Windows é sua facilidade de operação. Por que os gurus do Linux não desenvolvem algo fácil de operar como o (Ru)Windows? Tenho certeza que muita gente gostaria de não ter mais de comprar software pirata.

William Paiva, por e-mail

Jogou fora a namorada

Vocês são 10 e entre CD e a revista, sou mais a revista, pois ela mostra o mundo sob outro ponto de vista. Tenho todas e adoro a coleção... Ela está em lugar de honra, junto com as outras revistas (Nova Eletrônica, revistas Byte em inglês, Micro Sistemas etc).

Minha ex-namorada um dia falou.... "Bem, vamos jogar as revistas fora"... Coitada, foi jogada fora...

Antonio Fernando Abrahão, por e-mail

Cuidado, Antonio, eles também jogaram fora a namorada

Ásia de Souza

Infernet

Nem todos têm internet a cabo, rádio, microondas... Cidades do interior, como a minha, ainda usam o modem. E aí surge uma terrível e nova ameaça: usuários incompetentes + ICQ + 1 único servidor = Infernet. Nós, que temos algo decente a fazer na rede, como acessar o site da Geek, baixar ROMs, criar HTML dinâmicas etc... temos que aturar os malas usuários do ICQ, bate-papos... Eles aparecem exatamente a partir das 20 horas, desembestam a usar salas de chat, ICQ e outras formas de "comunicação", deixando o servidor lerdo, lerdo até parar. Por que não pegam o telefone e ligam ou vão fazer uma visita pessoalmente em vez de entupir a internet com estas conversas online inacabáveis? Acham isto pouco? Então vejam.

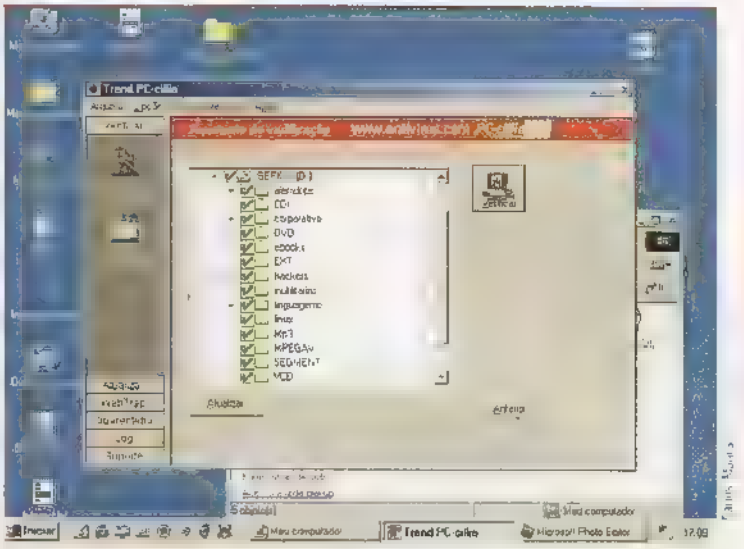
Depois de quase 2 anos procurando pessoas para montar um clã e jogar Quake no World Quake Championship, conseguimos uma vaga e chegamos à semi-final!! Isso mesmo, era só vencer mais 5 clãs e a gente ganhava algum prêmio!!! De repente...minha conexão foi parando... parando... caiu. Mais 3 do meu clã (éramos 5) também. O único que sobrou usava uma conta gratuita muito lerda e teve que parar. Fomos desclassificados, liguei pro servidor, conversei com o webmaste e ele disse: "Das 250 linhas, 243 eram de pessoas conectadas no ICQ..." Devemos nos unir contra estes que fazem da internet, uma Infernet!!

GibaSoft, por e-mail

Os vírus atacam novamente!

Não sei se por falha de funcionários ou por má fé, conforme anexos e vocês mesmos podem conferir, o CD da Geek 11 tem vírus. Tudo bem que protegeram e avisaram sobre a pasta trojan, mas eu, na maior inocência, achei que os outros arquivos do CD de vocês estavam livres de vírus, mas não! Pior, 4 tipos de vírus! Isso só pode ser brincadeira!! Este e-mail eu quero ver se vocês têm coragem de publicar.... E lá vou eu reinstalar meu Windows pois agora ele não desliga mais (ATX) normalmente. Aguardo explicações para estes erros... Coitados dos outros leitores que não têm antivírus ou possuem o Norton (que bela bosta) que não acha nada.

Carlos Morais, Curitiba por e-mail



Carlos, o que o seu antivírus detectou foram os inutilitários que incluímos no CD. Como são programas que alteram momentaneamente a configuração do micro (como o Japan, que inverte a tela), alguns antivírus os detectam como JOKES. A propósito, na página (www.symantec.com/avcenter/jokes.html), você fica sabendo que os programas JOKES (inutilitários) não são vírus. Quanto ao Back Orifice o arquivo no CD não prejudica os leitores, uma vez que está encapsulado e sua presença notificada na revista.
Além do mais, não tem graça nenhuma incluir vírus para travar seu micro. O Windows já faz isso sozinho.

Lamers, ou seja, otários

Olha, eu espero de coração que a revista tome jeito e divulgue coisas úteis e que contribuam para o bem de quem produz. Este negócio de preencher parte do CD com programas "hackers" pode até ter aumentado as vendas, mas está fazendo da revista, uma espécie de escolinha de Lamers. Ca pra nós, vocês estão estimulando o aumento do vandalismo na internet. Uma coisa é publicar matérias com intuito didático a respeito do assunto, outra é fazer o que fazem, publicar matérias e distribuir programas que incentivam atividades ilícitas. Queria até ver a cara desses babacas Lamers, compram uma revista que diz distribuir ferramentas hackers, e depois saem se achando. Aliás, seria interessante esclarecer a estes infelizes aprendizes que estão se tornando Lamers, ou seja, otários!

Fredy, Anápolis-GO, por e-mail

Ninguém é perfeito,

apesar do Bill Gates não concordar

Erramos na edição anterior, não negamos indicamos onde, pois podemos:
- O autor da matéria sobre Ada Byron não é Hudson Ricardo, como indicado, e sim a porção feminina da redação, Miss Isis Gabriel
- Na pág na 38 ficamos de indicar 5 projetos para democratização da informática e só citamos 4
- O site indicado na seção Mundo Estranho (pág 60) sobre escaneamento de gatos é www.cat-scan.com e não www.catscan.com

Agradecimentos a todos leitores que penetraram a Geek 10 achando um monte de erros - a maioria de digitação, ainda bem. Os primeiros ganharam CDs com o Free BSD

SUGESTÃO #000003

Campeonato hacker

A sugestão que gostaria de dar é que a Revista Geek fizesse um campeonato de criação de softwares hackers... Assim, vocês teriam um CD recheado de softwares inéditos, criados por usuários para usuários, e os vencedores ganhariam alguns prêmios... Muita coisa criativa ia aparecer na área.

Questor, por e-mail

Boa sugestão. Só falta escolher o prêmio. Um advogado para tirar o ganhador da cadeia quando ele for preso ou uma operação plástica para a polícia não reconhecer? Ha-ha-ha-ha-ha!!!

Com vocês o primeiro prêmio para o concurso: algemas duplas para as mãos e os pés! No destaque o ganhador

Quer ganhar R$ 1 milhão?

[illegible] primeiros ganharam.

no InBox também ganham prêmios)

Por carta: R.Padre Benedito de Camargo, 315 - SP - CEP 03604-010
Por e-mail: info@geek.com.br
Por fax: (0xx11) 6642-4313
Por osmose: www.consulteme.com.br/biologia/osmose.htm

COMPUTAÇÃO & SEX APPEAL

Jeito sexy de computar

Você gosta de computadores? Então seu poder sexual anda em alta...

A situação dos geeks está passando por mudanças. Tempo atrás, o clássico representante do gênero era o solitário sem namorada que sofria tirações de sarro dos amigos e conhecidos. Bem, pode tirar seu óculos de aro de tartaruga da gaveta, pois agora é sexy ser geek.

Primeiro indício da revolução: uma pesquisa publicada pelo jornal britânico The Register, apontando que os viciados em tecnologia fazem mais sexo que as outras pessoas.

É ou não é uma mulher altamente sexy? Ellen Spertus, eleita a geek mais sexy em uma das etapas. Acima à dir. três candidatos de 2001

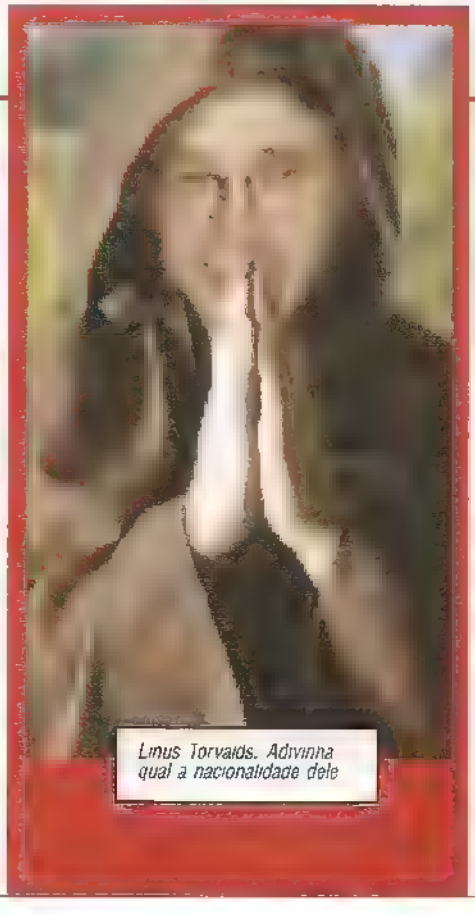
www.sexies.geekalive.com

Para o diretor-executivo do site JustTechJobs.com, que realizou a pesquisa, a explicação é simples: "Se esses caras são como eu, eles foram atormentados e ridicularizados quando garotos e provavelmente, não beijaram uma garota até os 23 anos. Agora eles têm dinheiro e poder, e as pessoas do sexo oposto os acham muito atraentes. Claro que eles vão tirar vantagem da situação".

Enquanto isso, em terras americanas, uma nova edição do concurso que elege "O Geek Mais Sexy" movimenta a comunidade. São onze competições regionais de onde saem os três escolhidos para a grande final em San Jose, Califórnia, na segunda quinzena do mês de junho.

Nos meses que antecedem o evento foram registradas quedas das empresas de tecnologia no mercado financeiro e lutas de muitas empresas desse segmento contra a desaceleração da economia. Mas segundo o organizador do concurso, Steven Phenix, os geeks continuam cheios de apelo sexual.

O concurso nasceu de uma idéia de Phenix quando este brigou com sua noiva por ser muito fissurado em tecnologia. A idéia era reunir pessoas que, como ele, estivessem a fim de destacar as qualidades que os especialistas em informática têm. Foram mais de 18 mil pessoas registradas de vários lugares do mundo, entre eles Brasil, Áustria e Inglaterra. "Quis mostrar para a Meg que ser geek é legal", diz Phenix. Por hora, brindamos seus olhos com alguns dos candidatos.



Linus Torvalds. Adivinha qual a nacionalidade dele

AH, SE AQUI FOSSE LÁ...

Os mais mais da net

Os países mais plugados na internet

A União Internacional de Telecomunicações soltou uma nova edição de sua pesquisa anual *Indicadores de Telecomunicação*. De acordo com ela, o ano 2000 fechou com 214 países com acesso garantido à internet. Um bom número comparado aos 60 de 1993 ou os 165 de 1996.

Vamos então à lista dos países mais plugados na rede. Que rufem os sintetizadores!

[illegible]	Internautas em relação à população total do país
Finlândia	60%
Noruega	[illegible]
Suécia	46%
[illegible]	[illegible]
Islândia	40%
Dinamarca	[illegible]
Estados Unidos	35%
Austrália	[illegible]
Coréia do Sul	35%
Cingapura	[illegible]

Confira programas para o MacOS X no CD Geek#12

Coração Grande

"Bill Gates é um grande fã do Mac e existe um lugar em seu coração para a plataforma".

Kevin Browne, gerente-geral da divisão Macintosh Business Unit, unidade da Microsoft que desenvolve softwares para a plataforma Mac

Infecção Digital

Geek virus

[illegible] – ou vice-versa

[illegible]

Modus operandi: No dia 29 de [illegible] aleatório é sobresalto pelo vírus e você perde tudo que estava guardado ali. Mas lá avisamos: a criança não é nossa. E o pior: o pai é desconhecido.

[illegible] eliminar: só com antivírus [illegible]

37%

Dos softwares usados no mundo são piratas. Você está fazendo a sua parte?

Seção Jack Palance

Acredite...se quiser

Sensacional curso: mande um e-mail e aprenda a mandar um e-mail ?!?

Cursos pela internet proliferam a uma velocidade inacreditável, no que convencionou-se chamar de "e-Learning". Há opções para todos os gostos, desde aprendizado de Tupi antigo até, acreditem se quiser, um curso chamado "como navegar na internet". Este paradoxo de inspiração lusitana pode ser visto no site da empresa Microsys. São 5 aulas no valor de R$ 30,00 administradas por e-mail para que você aprenda a enviar e receber e-mails (?!!), além de aprender como navegar na internet, dicas de sites interessantes etc.

Depois do curso de internet via internet aguardamos ansiosamente o lançamento do livro "Aprenda a Ler", do áudio-curso "Como Ouvir CDs", que vem numa coleção de 5 CDs, da fita de vídeo-cassete "Como Ligar seu Videocassete"...

www.net-rosas.com.br/~microsys/cursos.htm

"Nessa, nem eu acredito"

Manual de Sacanagens - Lição #0001

Falso programa

Sacaneie seus amigos mudando o papel de fundo do Windows

Chamem de deslealdade, falta do que fazer ou molecagem, mas um dos grande prazeres da informática é pregar peças em quem é tapado, ou lamer, como preferir. Pensando nisso, sugerimos aqui um procedimento simples, inofensivo e capaz de irritar os menos habituados com computadores - enquanto você rola de dar risadas. Coisa simples, mas sua vó cairia...

1 Limpe a sua área de trabalho, tirando o máximo possível de ícones. Alguns são mais difíceis de tirar, nesse caso tente tirá-los do raio de visão do usuário.

2 Abra um programa, como o Word, por exemplo, digite alguma coisa só para disfarçar e aperte a tecla Print Screen.

3 Abra o programa Paint, que está na pasta Acessórios e aplique um CTRL+V.

4 Salve a imagem, depois clique em Arquivo>Configurar como papel de parede (centralizado).

5 Pronto. Agora é só esperar para ver algum infeliz ficar clicando no novo papel de parede na área de trabalho, achando que é um programa rodando. Ria baixo.

Quem cai nesse truque pode ser considerado um

Tabela de incompetência

Inaptidão Total - o sujeito vai ficar clicando durante 10 minutos, depois começará a praguejar, pedirá ajuda de alguém e por fim vai desligar o computador. Choro é possível.

[illegible]

Estraga prazer - nem se abala, continua trabalhando e quando dá vontade chama um inapto para descobrir porque o "programa" não responde. Dá gargalhadas e disfarça de choro.

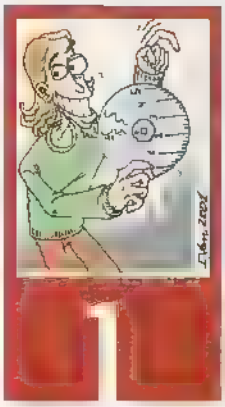
FAÇA VOCÊ MESMO

Marketing Ponto Com II - A Missão

Mais (in)utilidades para CDs da AOL e UOL enviados sem solicitação

Os CDs gratuitos de provedores da internet continuam entupindo nossas gavetas e prateleiras. Jogar fora, nem pensar! É hora de achar outros usos para eles. Para isso apelamos para a inesgotável criatividade humana (na verdade é falta do que fazer mesmo). Aproveite

Medidor de Distância



Falta fita métrica? Uma carta à ISO (Industrial Standard Organization) e poderemos instituir a nova medida que usa os CDs como unidade métrica. Por exemplo, minha casa tem 37 CDs de fachada e 127 CDs de profundidade.

Castiçais

Acabou a luz em casa? Quer um jantar à luz de velas? Estes castiçais hipnotizam pelas cores que refletem e a polidez de sua superfície. Um clima legal para uma conversa íntima.

Mata-moscas

Um CD, um pouco de durex e uma régua: é tudo o que você precisa para improvisar uma arma mortal contra moscas, pernilongos, pulgas e administradores de rede. Nem barata resiste a um bom tapa de CD.

Modelo para foto de OVNI

Antigamente as fotos falsas de OVNIS eram feitas com pratos. Resultado logo se via que eram falsas. Com os modernos CDs fica mais fácil para convencer desavisados - quer dizer.

Óculos escuro de terceiro mundo

Nem Zé Bonitinho nem Falcão. A onda agora são óculos feitos com CDs. Claro que serão usados os lados sem nada impresso, pois são mais "in" do que os outros. Ah, um detalhe, se conseguir enxergar algo, avise-nos

Refletor de luz anti-apagão

Primeiro localize um foco de luz externa. Depois vá posicionando os CDs estrategicamente para que a luz seja refletida até sua casa. Use a imaginação e crie ambientes altamente elegantes.

Braço de Ferro

Mais uma luta titânica

Desafio do dia: o maior software para animação da atualidade contra o seriado japonês que torturou crianças na década de 90.

Flash

Software que gera animações leves, ideais para uso na internet
Cotação: Respeitável
8 Pontos

Flashman

Jovens criados em outro planeta e dotados de superpoderes
Cotação: Caracas! !
[illegible]

Produtora

Macromedia, corporação gigante especializada em multimídia
Cotação: Tenha medo
10 Pontos

Produtora

Sentai, produtora japonesa especializada em séries tipo "Jaspion"
Cotação: Qualquer nota
8 pontos

Ferramentas

Director, Authorware e Dreamweaver - todos da mesma empresa.
Cotação: Sem problemas
10 Pontos

Ferramentas

Corporação alienígena Mess e um conjunto de monstros variados
Cotação: Ai que medo!
10 Pontos

Quem consome

Webdesigners e animadores
Cotação: Cool
10 Pontos

Quem consome

Japas & adoradores de cultura trash
Cotação: Que ma filme
0 Pontos

Tempo de vida

Menos de uma década, mas com um vasto horizonte pela frente
Cotação: Highlander
10 Pontos

Tempo de vida

50 episódios produzidos em um ano e depois... nunca mais
Cotação: Drosófila
0 Pontos

Superpoderes

Tecnologia shockwave supercompactação, ultra interatividade
Cotação: Mão na roda
10 Pontos

Superpoderes

Rolling Vulcan, SuperSpear, CrossBoomerang e outros
Cotação: ???????
[illegible]

Vencedor

[illegible] Pontos

Só ganhou porque pararam de produzir os Flashman e ninguém mais passa os episódios antigos um absurdo!

[illegible] Pontos

Gosta do seriado Flashman? Confira a canção de abertura no CD Geek#12

"Mesmo sem os recursos de áudio e vídeo, a internet hoje é um poderoso meio de estímulo sexual"
Mônica Sampaio, autora do livro, "Você já fez sexo pela internet?"

FILATROPIA IRÔNICA

Salvem os PontoCom

Porque alguém tem que ajudá-los

promessas de participações nos

hoje estão ale
imparados, pred
alguém que lhes estenda uma

apoiar a
iniciativa do projeto Save The Dot
Coms, cujo objetivo é auxiliar os
empregados e donos de empresas
da internet que viram suas fina
descerem ralo abaixo junto com a
fuga dos in dore
e quiser participar, é só doar
através do site
Satire não é
sátira em ingl ? Então quer
que

SUPERSEGMENTAÇÃO

Associação de WebMasters Gays?!?

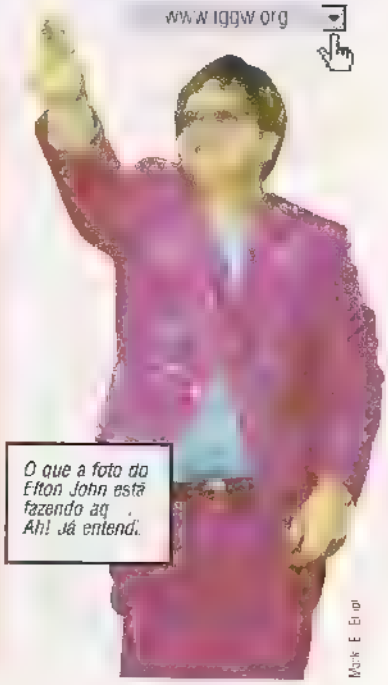
Gostou do título? A gente já desconfiava...

Uma associação de webmasters americanos divulga seu trabalho pela internet. Até aí, nada mais normal. Só que o nome do grupo não poderia chamar mais a atenção: Clã Internacional dos WebMasters Gays (International Guild Of Gay WebMasters). Autodefinidos como um grupo "que auxilia na divulgação dos profissionais homossexuais", o IGGW é 99% parecido com outras entidades que representam profissionais da área. A diferença por trás (e isso não é um trocadilho) das discussões sobre HTML, Flash e webdesign é que o foco final é sempre divulgar o trabalho gay, evitar constrangimentos ligados ao preconceito e integrar os homossexuais ao mercado

www.iggw.org

ICGay

É possível encontrar outros exemplos de aplicação da informática especificamente em prol da causa gay. O Paradox www.talker.com/paradox é um programa de bate-papo em tempo real (como um ICQ), mas inteiramente baseado na web (não é preciso fazer download), que coloca o interessado em contato com homossexuais, lésbicas, bissexuais, transformistas, travestis e demais integrantes da tropa. Infelizmente não podemos informar como o software funciona, nem como ele consegue saber qual a orientação sexual dos seus usuários (será o jeito de teclar ou algo parecido?) pois ninguém aqui quis testar o programa. Mas fique à vontade



GRANDES MOMENTOS DA INFORMÁTICA

O apagão movido a computador

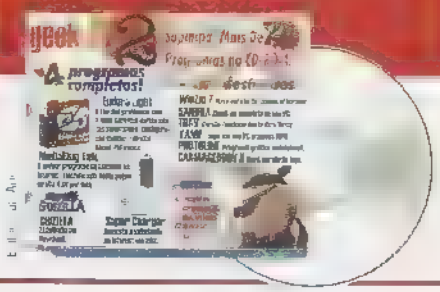
Cuidado com computadores. Eles podem te deixar no escuro...

Muitas invenções surgem na emergência de tempos belicosos e durante a 2ª Guerra não foi diferente. Em 1943, o exército americano decidiu criar uma supermáquina de calcular. Na Universidade da Pensilvânia, J. Mauchly e J. Eckert começaram o trabalho.

Data: 14 de fevereiro de 1946. A guerra já terminara, mas só então surgia o ENIAC (Eletronic Numeric Integrator Analyzer and Computer), com 30 toneladas e ocupando 135 m². Expectativa no ar. Hora de demonstrar o aparato. "Ligar"!

De repente, as luzes se apagam. Em meio ao alvoroço, chegam as notícias: blecaute completo. Estava consumado o primeiro feito do Eniac. Seu consumo de 150 mil watts derrubara toda rede energética da Filadélfia, em um histórico apagão...

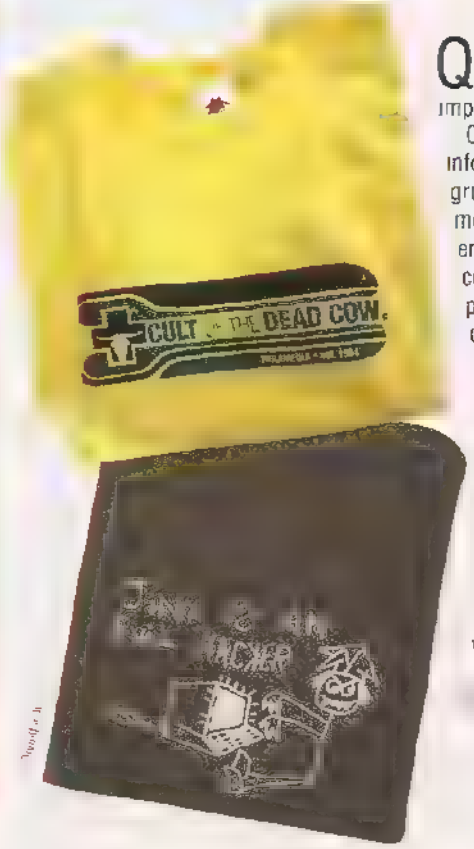
Nem a gente escapou



CONSUMO UNDERGROUND

Hacker Fashion

Até os rebeldes têm grifes



Quem disse que hacker não pode se vestir bem, ser fashion e impressionar os transeuntes? Como os especialistas em informática andam em alta, vários grupos hackers lançaram merchandising para seus fãs. Surgiu então a Jinx, empresa que comercializava internet "roupas para hackers e geeks". As marcas disponíveis são: HNC Network, Cult of The Dead Cow, Packet Storm, Defcon, Collusion, Password Crackers e United Hackers Association. Os itens com as logomarcas dos grupos vão de camisetas, bonés, mochilas e moletons até artigos especiais para as garotas. Os preços variam entre US$ 14,95 e US$ 39,95, pois sustentar o "hacker way of life" não sai barato não.

www.jinxhackwear.com

BANDA LARGA

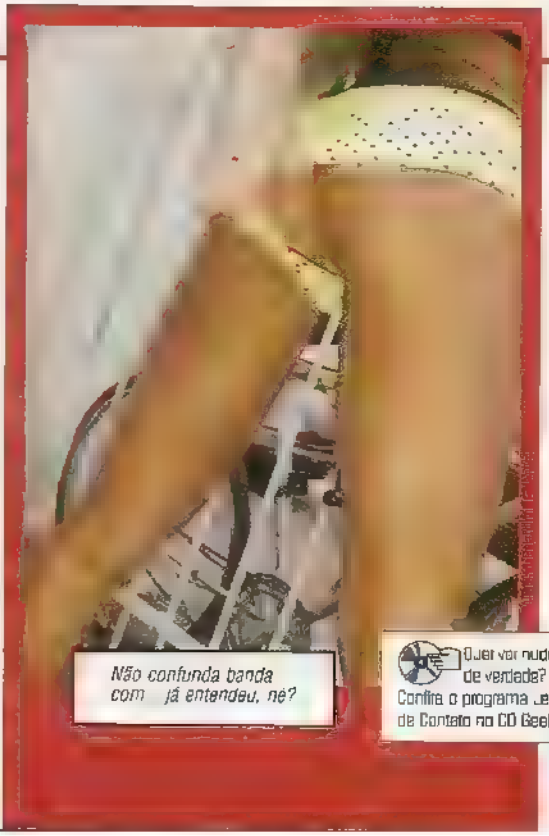
Ninguém passa a mão na nossa banda!

Brasil é líder na América Latina

Primeiro sonho, anos atrás: conseguir bom acesso discado à internet. Depois, conseguir conexão mais rápida, que chegou com os provedores de banda larga. Enquanto a internet wireless ainda toma forma, é a banda larga que está em franca expansão na América Latina.

Agora vem a surpresa. De acordo com o Gartner Group, o Brasil lidera o uso da internet em alta velocidade com 53 mil usuários. Atrás estão a Argentina, com 38 mil; Chile, com 22 mil e México, com 20 mil. Números baixos comparados aos dos Estados Unidos (6 milhões).

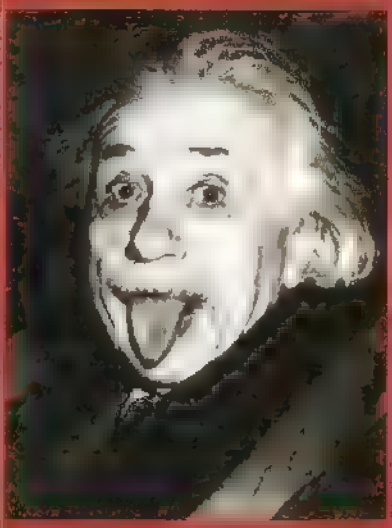
Mas vamos aos pobres usuários da tradicional conexão via telefone, ainda a maioria. Nos Estados Unidos, por exemplo, 80% ainda usam o modem. No Chile são 25%, na Argentina 23% e Colômbia, 22,4%. Só surge imponente o Brasil, com 19,8%.



Quer ver nudez de verdade? Confira o programa Sexo de Contato no CD Geek#1

"Precisamos direcionar a inteligência dos hackers para o bem"

Mauro Lima, ex-delegado responsável pelo Setor de Crimes pela Internet da Polícia Civil de São Paulo



Ansiedade, Depresão & Cia

Loucos por internet

Sim, existem dependentes da internet. Com vocês: os médicos

Não é preciso nem falar das inúmeras vantagens da internet. Mas a sedução da rede pode escravizar os usuários, que passam horas hipnotizados, prejudicando suas relações pessoais e profissionais. Para auxiliar clinicamente esses usuários, existe na Clínica Psicológica da PUC-SP o NPPI (Núcleo de Psicologia e Informática).

Geek: Quando pode-se afirmar que uma pessoa é viciada em internet?

NPPI: O critério principal para avaliarmos se uma pessoa é ou não usuária patológica da informática não deve ser meramente quantitativo. A quantidade do tempo de uso das máquinas pode ser um dos indicadores do uso patológico, mas o que nos interessa é saber se o uso do computador e da internet é adequado, criativo, ou patológico. Existem inúmeras formas de se beneficiar com a internet, basta saber como.

Geek: As pessoas com problemas costumam procurar ajuda?

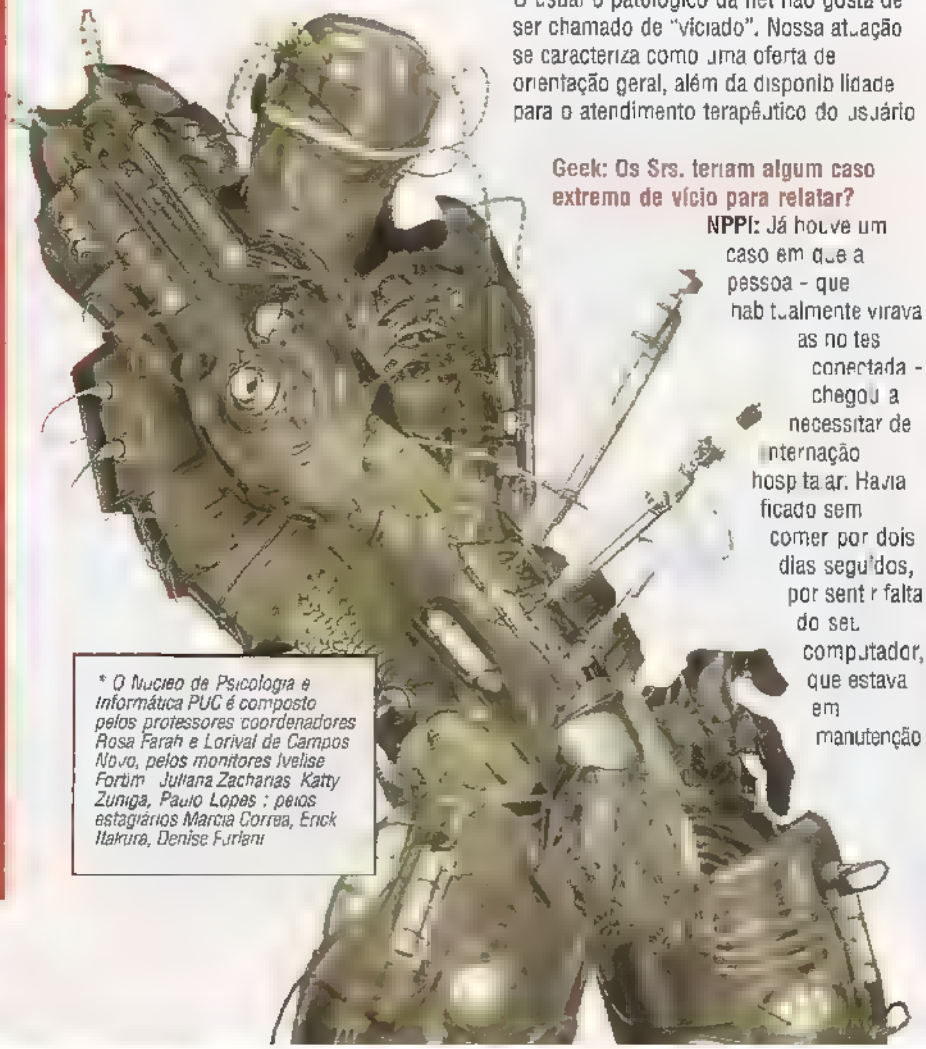
NPPI: A grande dificuldade no trabalho proposto aqui no NPPI é o fato de que, de modo geral, o dependente de internet não faz questão de ser tratado. Para a maioria, o acesso à internet ainda é uma realidade muito nova e atraente. Além disso, as pessoas têm dificuldades de se identificar como usuários abusivos. Com maior freqüência quem nos procura são pessoas relacionadas aos dependentes, preocupadas com algum familiar, amigo ou colega.

Geek: Como é feito o atendimento ao "viciado"?

NPPI: A equipe do NPPI prefere não usar a palavra "viciado" para mencionar os dependentes da internet. Quando falamos em "vício", pressupõe-se a existência da dependência do uso ou ingestão de alguma substância, tal como álcool, no alcoolismo. O usuário patológico da net não gosta de ser chamado de "viciado". Nossa atuação se caracteriza como uma oferta de orientação geral, além da disponibilidade para o atendimento terapêutico do usuário.

Geek: Os Srs. teriam algum caso extremo de vício para relatar?

NPPI: Já houve um caso em que a pessoa - que habitualmente virava as noites conectada - chegou a necessitar de internação hospitalar. Havia ficado sem comer por dois dias seguidos, por sentir falta do seu computador, que estava em manutenção.



** O Núcleo de Psicologia e Informática PUC é composto pelos professores coordenadores Rosa Farah e Lorival de Campos Novo, pelos monitores Ivelise Fortim, Juliana Zacharias, Katty Zuniga, Paulo Lopes; pelos estagiários Marcia Correa, Erick Itakura, Denise Furlani*

www.pucsp.br/~clinps/cnpp.htm

EXPLOSÃO NO CIBERESPAÇO

Capacidade da internet está no limite

O número de endereços atuais se aproxima do máximo, dizem especialistas

O tempo passa e a conexão de tanta gente à internet vai resultar num colapso de efeito mundial. Pelo menos isso é o que especialistas disseram em uma convenção realizada no Canadá.

Segundo eles, logo será preciso relançar a net, uma vez que a capacidade para gerenciar endereços eletrônicos estará esgotada até 2005. A tecnologia atual, o Internet Protocol (IPv4), pode gerenciar apenas 4 bilhões de endereços. Esse número é insuficiente principalmente nos dias de hoje, quando vários celulares e eletrodomésticos (como televisões e geladeiras) começam a ser conectados.

Se cada usuário gerar um endereço novo os atuais 400 milhões de conexões vão para 1 bilhão em 2005 e 3 bilhões em 2010, números que vão ainda longe com os eletroeletrônicos.

O grande empecilho, no entanto, está nas operadoras norte-americanas, virtuais donas da net, que se negam a fazer investimentos nessa área.

70% dos endereços atuais pertencem aos EUA.

É, uma hora a capacidade de qualquer sistema acaba sendo atingida

VOLTA AO MUNDO

Enquanto isso...

No condado de Pulaski, Tennesse, EUA*

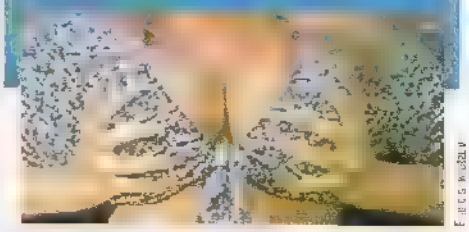
Se você conseguir uma foto de alguém segurando uma Geek em um lugar mais exótico que esse, mande para a gente e ganha dois meses de revista na faixa. Fora a morra que você vai fazer com os amigos. R. Pde Benedito de Camargo 915 SP CEP 03604 010

Lugar exato onde nasceu a Klu Klux Klan (!!)

Dicionário Geek

Termos da informática interpretados literalmente

Silicon Valley



Na edição anterior, informamos que alguns comerciantes de listas de e-mails para malas diretas eletrônicas por vezes apoiam-se em uma legislação internacional sobre correio eletrônico. Seção 301, parágrafo (a)(2)(c), decreto S1618, título 3, aprovado pelo 105º Congresso Base de Normativas Internacionais sobre Spam. Recebemos e-mails dizendo que essa legislação simplesmente não existe (com esse nome aí para descobrir). Achamos que os leitores notariam, mas como algumas pessoas podem ter acreditado, aqui está a verdade: não existe lei internacional que autorize o spam, muito menos decreto. E para saber de onde veio a justificativa esdrúxula dos comerciantes, visite www.antispam.org.br/congresso.html. (Agradecimentos aos leitores que botaram a boca no trombone)

Sobe/Desce

Dólar

Por tabe a os produtos importados aumentam. Traduzindo: componentes de computadores ficam mais caros.

Associação SBT-Microsoft

Computador popular a R$ 1.928,00? E que fica em R$ 3.276,00 financiado em três anos? Só podia ser coisa do Bill Gates e do homem do baú/Show do Milhão.

"Comparar o Linux com Windows é como comparar bananas com maçãs"
Marco o Gregatti, responsável pelo portal da EscelsaNet

Confira o trailer do documentário Revolution OS, sobre o Linux, no CD Geek#12

PROCURA-SE UMA VACINA DESESPERADAMENTE

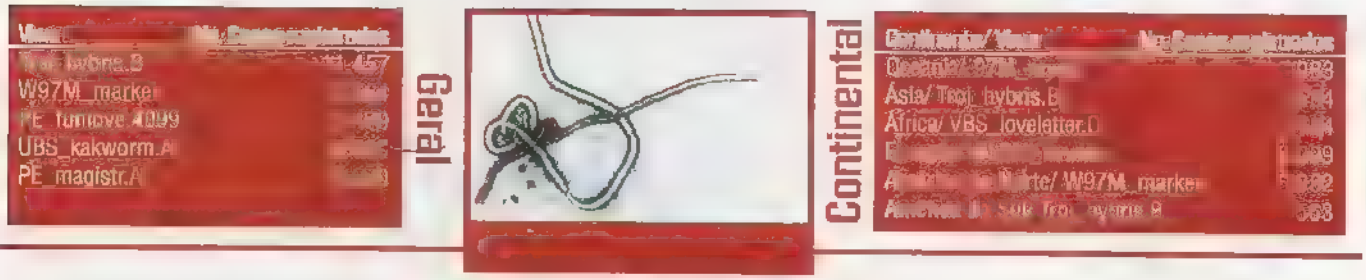
O mapa dos vírus

Serviço de empresa antivírus dá informações sobre os top dez de cada continente

Qual vírus contamina mais micros pelo mundo? Quantos casos foram registrados em cada continente?

Se você é um daqueles que arranca os cabelos quando ouve falar dos últimos vírus ou não liga o micro quando é dia de algum deles atacar, acalme-se. Você pode acessar um serviço mantido pela empresa Trend Micro, fabricante de antivírus para e-mail e desktops, para se informar dos últimos ataques dessas pragas virtuais. O Trend World Virus Tracking Center pode ser utilizado em web sites de graça. E o melhor: não precisa se proteger para acessar

Levantamento feito na última semana de abril/2001



http://wtc.trendmicro.com/wtc

PRODUÇÃO

Inteligência Artificial por Spielberg

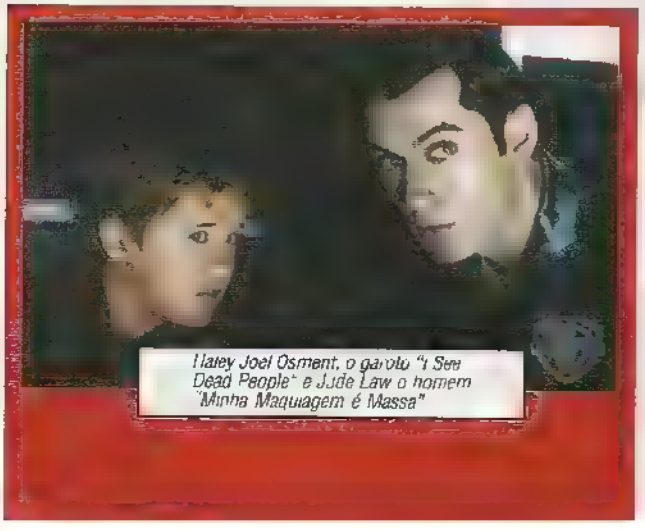
O mestre da fantasia volta à sua especialidade, dessa vez amparado pela internet

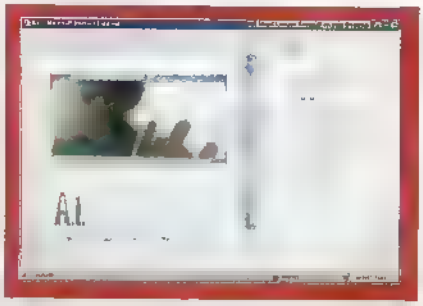
A.I. (*Artificial Intelligence*) é a nova megaprodução de Steven Spielberg em que, mais uma vez, a estratégia de marketing alia-se ao que há de mais sofisticado em termos tecnológicos. O projeto do filme era de Stanley Kubrick, que há mais ou menos duas décadas já o elaborava. Foi adiado e interrompido com sua morte. Foi então que Spielberg anunciou a retomada da idéia e adquiriu os direitos de produção.

A história de A.I. se passa na metade do século XXI. O efeito estufa derreteu grande parte das calotas polares, deixando cidades costeiras submersas. Uma das novidades tecnológicas é a inteligência artificial. O personagem principal é David Swinton, interpretado por Haley Joel Osment (o pentelhinho "I see dead people" do 6º Sentido). O menino tem apenas 11 anos e segundo a sinopse do filme "seu amor é real mas ele não". Tem mais: um assassinato e uma conspiração para libertação das máquinas, androides e afins também fazem parte da trama.

Mais do que uma ficção assinada por Spielberg, o golpe de mestre é a internet. Além dos sites oficiais, um monte de outros divulgados paralelamente vão dando pistas para desvendar a trama. Num tipo de "me engana que eu gosto", o internauta embarca em sites inseridos no universo do filme. Tem o site de um inglês, Adrian Hon, que diz não ter nada a ver com o filme a não ser o interesse em desvendar alguns mistérios. Para dar mais veracidade a trama, ao ligar para o suposto telefone de Hon, divulgado na página, a secretária eletrônica de uma das personagens atende dizendo que ela estaria no funeral de um amigo morto.

Não é preciso ter uma inteligência artificial para saber como será o fim dessa história – pelo menos para as contas bancárias dos produtores.


Haley Joel Osment, o garoto "I See Dead People" e Jude Law o homem "Minha Maquiagem é Massa"



Para embarcar
www.amovie.com
www.famiasala-es.ro
www.for-evan.com/guide
www.ramonychan.org
http://banga.oreworldu-n.co.nz/

A.I. Artificial Intelligence (EUA, 2001,
Diretor: Steven Spielberg
Elenco, Haley Joel Osment, Jude Law, France O'Connor, Brendan Gleeson, Jake Thomas, William Hurt, Daveigh Chase
Previsão de estréia nacional: setembro de 2001

Confira o programa de inteligência artificial A.I. Wars no CD Geek#12

por Sergio Pereira Couto
(sergio@digerati.com.ar)

O criador de 2001

Escritor cultuado por geeks do mundo todo, o recluso Arthur C. Clarke é o guru do ano

Espaço, tecnologia, contato com ETs. Elementos sempre presentes na obra de um dos mais importantes escritores do século XX, sir Arthur C Clarke. Já assistiu a *2001: Uma Odisseia no Espaço*, de Stanley Kubrick? Pois então, a culpa é dele. O livro é um marco da literatura, mais ainda do cinema. Sem cair no ridículo de colocar o homem contra o alienígena, as histórias de sir Clarke cativam pela dose exata de teoria tecnológica e contextualização filosófica.

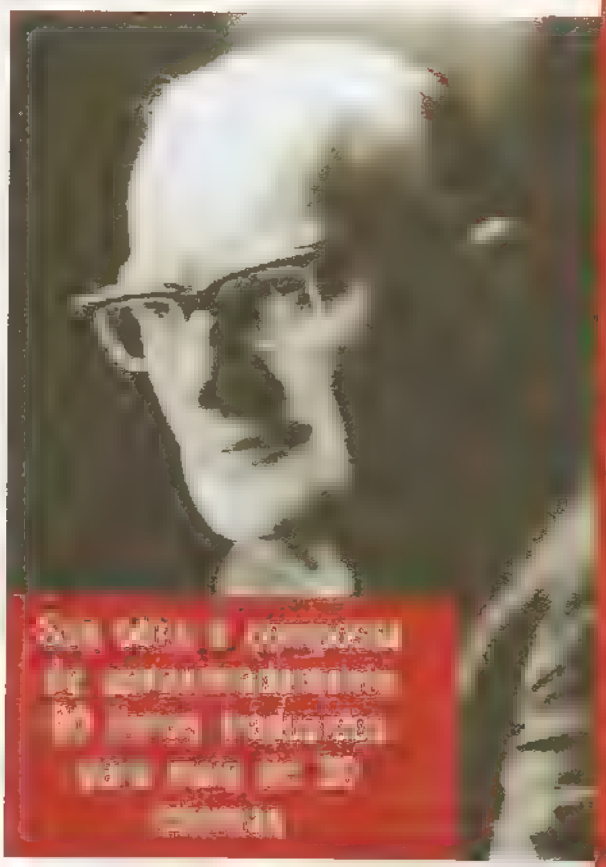
O homem que criou a odisséia no espaço nasceu em Minehead, Inglaterra, em dezembro de 1917 e dedicou toda vida à ciência e sua divulgação. Sua obra é composta de aproximadamente 80 livros traduzidos para mais de 30 idiomas. Se eles valem a pena? Resposta, aos 28 anos, Clarke escreveu um artigo que é considerado hoje a base teórica para os modernos satélites de comunicação.

Como outros nomes da ficção científica, sempre esteve ligado às ciências e arriscou muitos palpites sobre como a tecnologia se comportaria nos próximos anos. O alto índice de acerto e a coerência tornaram o inglês um dos mais bem sucedidos e respeitados escritores do mundo.

Atualmente vive no Sri Lanka, antiga colônia britânica ao sul da Índia, para onde se mudou há quarenta anos em busca de sossego. Não conseguiu, pois sua casa é alvo constante de fãs e turistas, o que lhe valeu o auto-conferido título de "recluso fracassado".

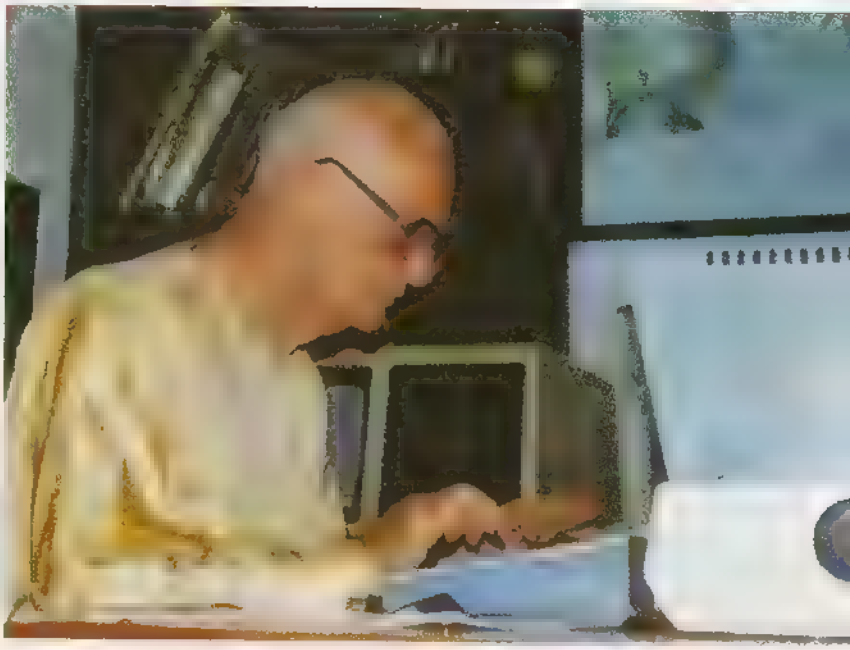
Nesse momento, enquanto você lê essas linhas, Arthur C. Clarke enfrenta (se nada por acontecer) uma doença conhecida como síndrome de pós-pólio que lhe confina a uma cadeira de rodas.

Mesmo assim não se cansa de participar de conferências pelo mundo todo. Seu mais recente livro, *3001 - A Odisséia Final* é uma seqüência do roteiro de *2001*, dando prosseguimento às obras *2010* e *2061*. Seria o último capítulo na escalada da evolução segundo os escritos do guru Clarke? Só nos resta esperar para ver.



Arthur C. Clarke

Confira um pacote especial de softwares relacionados a Arthur C. Clarke no CD Geek#12



A véia do Cobol

por Hudson Ricardo
(hudson@cfgerais.com.br)

A concepção de Grace sobre uma linguagem orientada para negócios comuns deu origem ao acrônimo COBOL

"Você não gerencia pessoas, você gerencia coisas. Pessoas você lidera."

Que Grace Hooper perdoe a pouco e ogiosa alcunha que lhe acompanha nessa matéria, mas foi assim que ela ficou conhecida na redação a véia do Cobol. Longe de ser um insulto, a expressão faz jus ao inusitado fato que é ter uma mulher como mentora intelectual de uma linguagem de programação. Ainda mais quando essa linguagem é o Cobol.

Na aurora do século XX, estudar não era tarefa das mais fáceis, ainda mais para as mulheres. Poucas iam além da formação básica. Grace Brewster Murray foi uma menina de sorte. Seus pais eram avançados para a época e estenderam seu apoio até o ensino superior. Viram a garota desenvolver uma brilhante carreira acadêmica.

Na universidade ela ganharia o sobrenome Hooper, ao casar-se com o professor de inglês Vicent Hooper.

Com a eclosão da 2ª Guerra Mundial, Grace alistou-se na marinha norte-americana e foi incorporada ao WAVES (Women Accepted for Voluntary Emergency Service). Mesmo enfrentando a rejeição dos demais cadetes, obteve a patente de tenente em primeiro lugar na turma, o que lhe valeu indicação para trabalhar no Bureau of Ordinance Computation Project, em Harvard, onde começaria a fazer história.

Grace Hooper

Os anos de programação

Em Harvard, tornou-se a terceira pessoa a operar o primeiro computador automático da história, o Mark I. Desenvolver e transferir cálculos complexos para máquina via cartões perfurados era uma tarefa árdua e entediante. Trabalhando com outras máquinas e linguagens, Hooper percebeu a necessidade de simplificar a programação, tornando-a mais amigável.

Em 1944, já oficial da Marinha, idealizou o conceito de biblioteca de rotinas, utilizado até hoje. Por volta de 1952, criou o primeiro compilador, o A-0 que se desenvolveu até o A-3, conhecido como Math Matic.

Na década de 50, por incrível que pareça, existiam muitas linguagens, tornando cada vez mais difícil a criação de um padrão. Atenta para o problema, Grace utilizou seu prestígio de cientista, sua capacidade de argumentação e claro, sua patente de capitã para chamar a atenção do Pentágono. Num lampejo de futurismo, ainda alertou sobre a possibilidade de surgir um grande monopólio, caso alguma empresa conseguisse desenvolver uma solução proprietária - e veja, Bill Gates nem tinha nascido ainda.

A concepção de Grace sobre uma linguagem orientada para negócios comuns, deu origem ao acrônimo COBOL (COmmon Business Oriented Language). O Pentágono assumiu o projeto e convocou diversas empresas para participar. Grace ainda contribuiu abrindo o código da sua linguagem FLOW-MATIC, a base do COBOL.

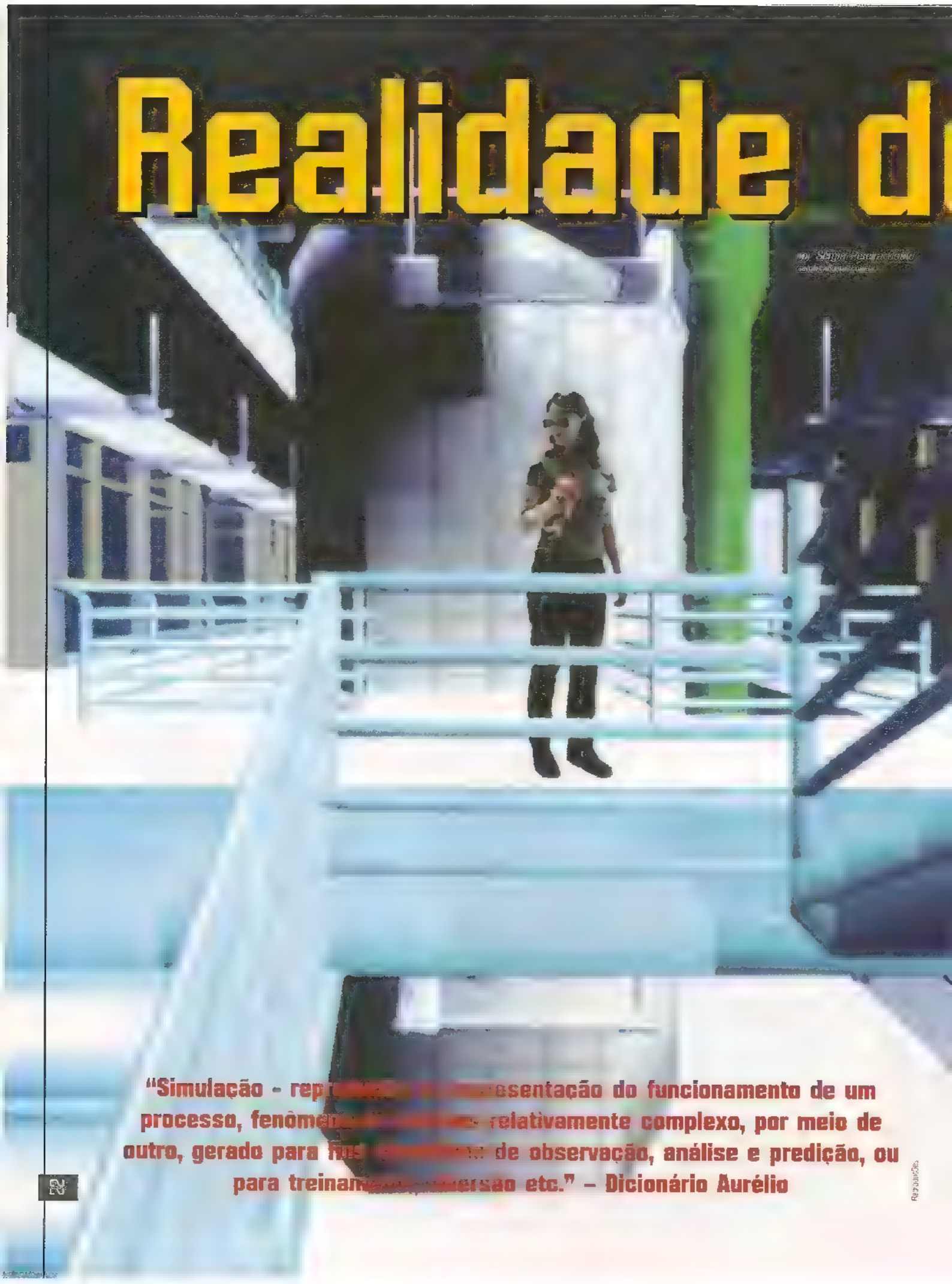
Até hoje, apesar dos muitos anúncios de morte da linguagem, 2/3 das aplicações comerciais e industriais continuam baseadas em COBOL, movimentando dezenas de bilhões de dólares mundo afora, com mais de 3 milhões de programadores em atividade.

Em reconhecimento a seu gigantesco trabalho em prol da informática, Grace Hooper é carinhosamente chamada de "A grande dama do software" ou como a "grande dama do COBOL", além de ter sido homenageada pela marinha com o destróier USS Hooper e uma moeda com sua efígie.

A grande Almirante e cientista Grace Hooper nos deixou em 1992 aos 85 anos de idade, mas seu legado é eterno.

Confira softwares para programar em Cobol no CD Geek#12

Realidade d



"Simulação - repr esentação do funcionamento de um processo, fenôm relativamente complexo, por meio de outro, gerado para fins de observação, análise e predição, ou para treinam ersão etc." – Dicionário Aurélio

e Mentira

Já parou para ver quanto da vida moderna pode ser experimentado através desses simples programas de computador chamados simuladores? Se você está acostumado com o termo deve ligá-lo imediatamente ao mundo dos jogos e títulos como SimCity (simulação do governo de uma cidade), Black and White (simulação de divindade), Roller Coaster Tycoon (simulação de passeio em montanha russa), entre outros. Isso sem falar nas máquinas de jogos de arcades, que simulam corridas de skate, esqui e até mesmo campeonatos de dança.

Mas tenha certeza: a simulação vai muito além do entretenimento. Os mais variados produtos passam por processos de simulação para chegar ao mercado sem problemas ou simplesmente para poupar dinheiro das corporações. Dos produtos de plástico usados no dia-a-dia aos ambientes construídos para eventos que exijam acústica apurada, dos modelos aerodinâmicos de aviões e jatos até os treinamentos profissionais de ensino superior todos passam por simulações para aprimorar suas técnicas.

Como pode ser visto na definição do Aurélio, quase tudo pode ser melhorado através da simulação. Diferente das imagens que vemos em filmes de ficção científica, os simuladores não afetam o sistema nervoso ou a capacidade e inteligência dos seres humanos. São antes de tudo uma arma eficiente para aprimorar profissionais, produtos e até mesmo o mercado.

Temos o prazer de apresentar quatro áreas que podem dar uma idéia do que a simulação eletrônica está fazendo nos bastidores do século XXI. E no final um pouco de diversão, afinal nem todo simulador pode tornar-lo super-homem.

Quake 2 numa caverna virtual americana: melhor que um passeio na Disney

Ambiente simulado virtualmente, alguem sabe onde fica a saída?

Simulação de Ambiente - Realidade Virtual -

Você já deve ter visto algo em matérias que foram divulgadas via televisão. Sim, aquela caverna virtual que muitos conhecem como parte dos mais fabulosos parques temáticos do mundo, já chegou ao Brasil. Mas somente para ser usada em pesquisas

A caverna Digital (CAVE - CAVE Automatic Virtual Environment), a primeira da América Latina, foi instalada por pesquisadores do Laboratório de Sistemas Integráveis da Escola Politécnica da USP. Trata-se de um sistema que permite a imersão total de um observador no ambiente simulado em tempo real (*não perca a matéria de nosso enviado especial que experimentou as instalações, na página 44*). O investimento, da ordem de um milhão de dólares, faz parte do SIBRATI (Sistema Brasileiro da Tecnologia da Informação).

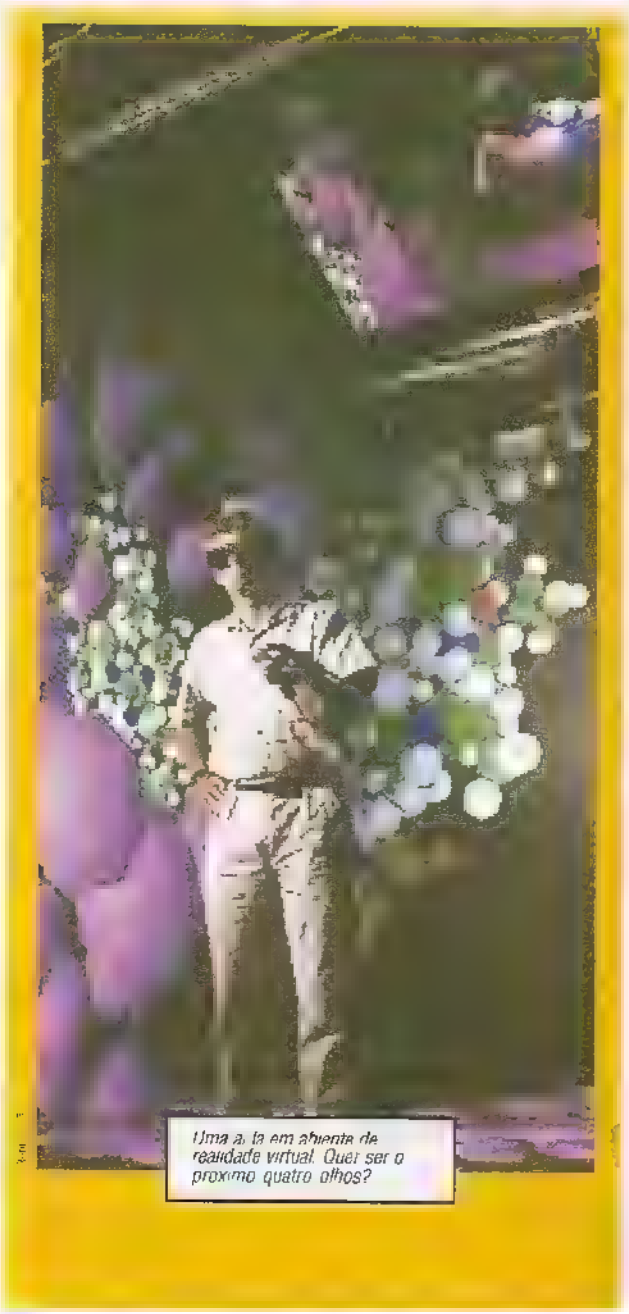
"As áreas que podem estudar suas aplicações aqui são as mais variadas possíveis", ressalta Marcelo Knörich Zuffo, Professor Doutor da Politécnica da USP e coordenador do projeto. "De aerodinâmica a engenharia, de ciências básicas a medicina, química, matemática, aeronáutica, automobilística, petrolífera, enfim, várias áreas"

A caverna possui 5 lados de projeção com resolução de até 2000 x 2500 pontos cada. É acionada por uma estação Silicon Graphics que utiliza o sistema operacional Linux RedHat 6.2.

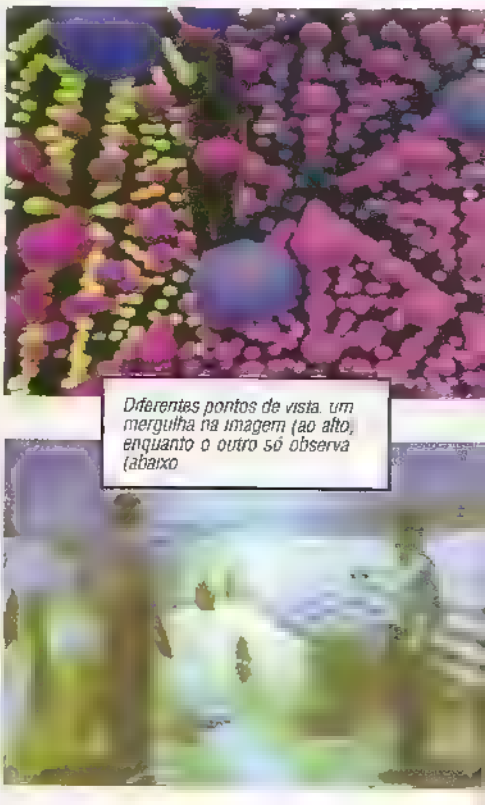
Um dos atuais projetos da equipe é o desenvolvimento de um ambiente imersivo para a simulação de cirurgias virtuais. Assim, médicos e cientistas serão capazes de visualizar em tempo real a reconstrução completa do corpo

O projeto da caverna tem o patrocínio de empresas que se tornaram parceiras como a Fapesp (Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado de Sao Paulo), a Finep (Financiadora de Estudos e Projetos) e a Intel do Brasil, que doou muito da tecnologia utilizada no projeto. "Temos interesse em contribuir para projetos de estudantes com cunho acadêmico", ressalta Rui Castro, gerente de programas educacionais da Intel. "A tecnologia que fornecemos para a caverna é equivalente a de 28 computadores mais ou menos" A infraestrutura disponibilizada pela Intel é composta de dois agrupamentos de computadores avançados interligados por uma rede de fibra ótica de alta velocidade. Oito desktops Pentium III de 1 GHz e mais um servidor com dois processadores Pentium III Xeon, de 866 Mhz, controlam a mágica da caverna. "Nosso objetivo inicial já foi alcançado. Hoje a caverna é uma realidade", ressalta o professor Zuffo. "Agora estamos atrás de projetos que possam utilizar a caverna como ambiente de pesquisas. Posso garantir que todos os departamentos da Poli serão beneficiados com este projeto, além, é claro, da USP como um todo"

"As áreas que podem estudar suas aplicações aqui são as mais variadas possíveis"



Uma aula em ambiente de realidade virtual. Quer ser o próximo quatro olhos?



Diferentes pontos de vista, um mergulha na imagem (ao alto), enquanto o outro só observa (abaixo

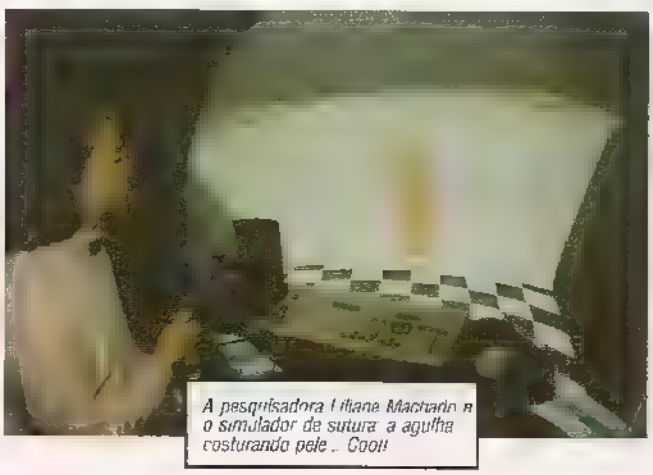
Simulação de Medicina

A cúpula que serve de caverna portátil

Ainda durante a visita à caverna de realidade virtual, conversamos com uma das pesquisadoras, Liliane dos Santos Machado. Atualmente ela faz doutorado em engenharia elétrica. Entre um corre-corre e outro ela mostrou em detalhes o sistema no qual trabalhava, um projeto de simulador para a área de medicina. Era um engenhoso sistema que simula a extração da medula, a ser usado por estudantes para praticarem um dos mais complicados procedimentos da área.

Liliane contou que trabalha neste simulador há um ano e espera que, até o final de 2001, o trabalho esteja concluído e que passe para o estágio de testes em hospitais. Mas vamos por partes.

Para o leitor ter uma idéia, o simulador é rodado num PC comum com algumas características especiais: é um Pentium III com HD de 901 GB e placa de vídeo específica para estereoscopia. As placas aceleradora 3D comum suportam double buffer. Já a que está em uso pela equipe, suporta quadri buffer.



A pesquisadora Liliane Machado e o simulador de sutura: a agulha costurando pele... Cool!

"E a gera dois quadros para obter a estereoscopia", explica Liliane. "Chaveia as imagens da direita e da esquerda na tela. O emissor fica ligado numa placa com saída em série e os óculos são sincronizados através dele, que por sua vez, está sincronizado com a placa. E ele quem manda a imagem para o vídeo".

A separação das imagens direita e esquerda é feita nos óculos, dando visualização tridimensional. No nosso caso vimos a imagem da tela ser projetada numa pequena cúpula que parece uma concha em pé e serve como uma espécie de minicaverna. A operação se dá através de comandos de um teclado (para a calibração) e de um pequeno braço mecânico, conhecido como Phantom Desktop, da SensAble Technologies. Ligado na porta paralela do micro, é o braço que permite ter toda a sensação tátil desde rugosidade e inércia até dureza dependendo de como é calibrado e do formato dos modelos em 3D.

A tela mostra uma imagem com os

ossos da bacia. "No transplante de medula temos uma criança deitada e o médico em pé, que usa uma agulha bem grossa, para ser colocada dentro do osso", explica a pesquisadora. "Ao chegar lá o médico retira a parte de dentro desta e coloca um mandril (bomba que puxa a medula óssea). Mas é uma região que tem muita articulação e o osso é muito oleoso e escorregadio. O profissional que vai realizar a operação tem que ter a habilidade para conseguir furar a criança e saber quando atingiu o interior do osso. E a única maneira de fazer isso é pelo tato. O simulador só mostra o osso. O médico ou o estudante pega o equipamento e não vê o que há dentro. O sistema fornece a opção de semi-transparência, que deve agradar aos

Através do braço mecânico pudemos sentir a elasticidade e a dificuldade que pode ser "costurar a pele"

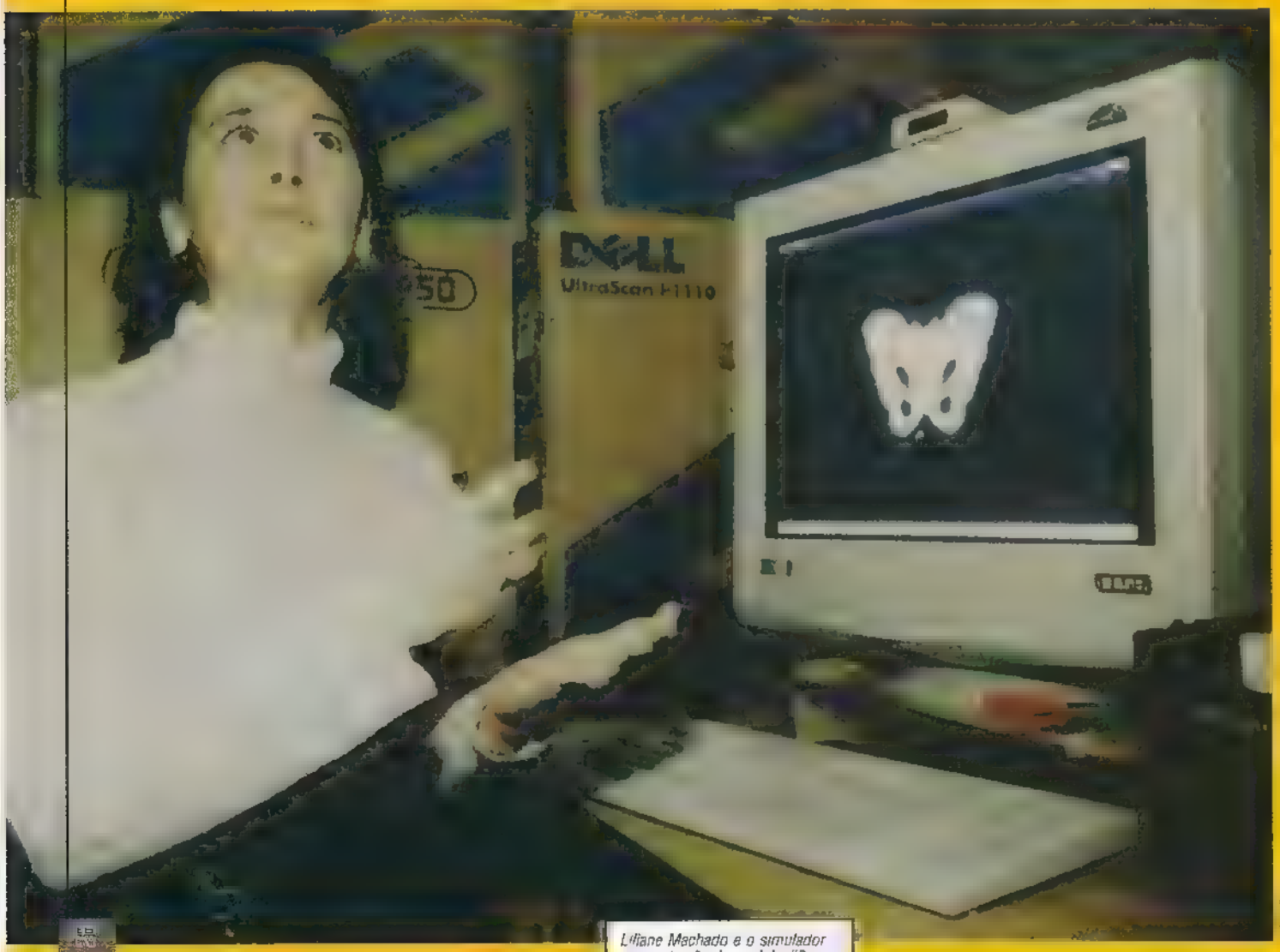
trainées. No próximo passo da operação ele vai furar o osso e saber até onde tem que ir para parar. Essa habilidade só se consegue usando cobaias, e com algumas desvantagens: além de não ser idêntico, elas não podem ser furadas muitas vezes. É uma região de onde saem alguns ossos da perna e se o médico escorregar com a agulha, pode pegar a articulação". Este projeto, entretanto, é feito não para adultos, mas para crianças.

O sistema será testado em seguida no Hospital das Clínicas. Até lá os médicos ligados à USP devem auxiliar, ao calibrar o sistema e indicar se tudo equivale ao real.

Outros simuladores usados na área e que tivemos oportunidade de verificar funcionando foram: de sutura e de extração de pedra do rim. Ambos utilizam o mesmo equipamento e o mesmo braço robótico, calibrados adequadamente.

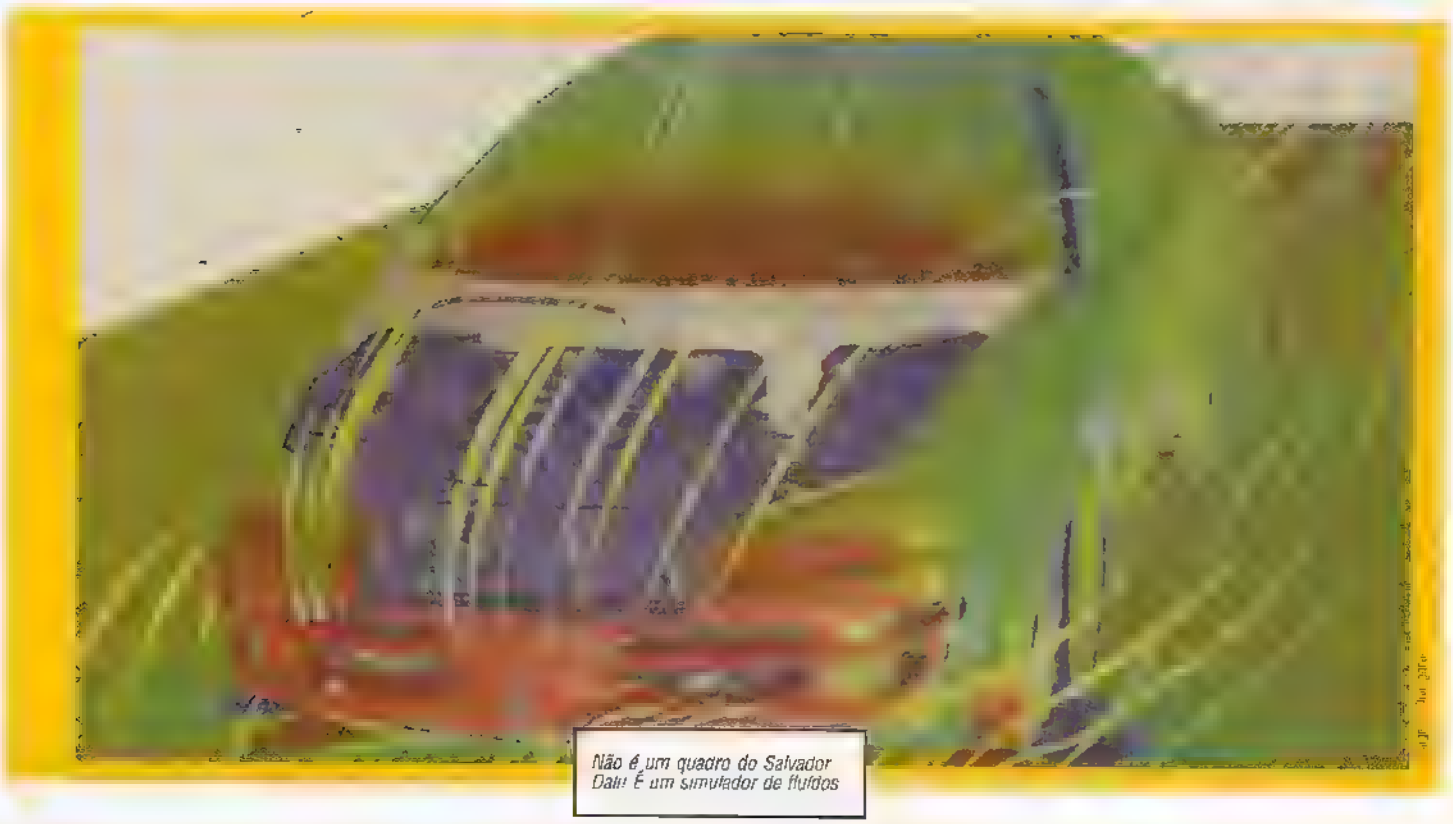
O primeiro mostra uma imagem de uma pele humana completa com direito a vasos sanguíneos. Os modelos, apesar de serem deformados, permitem ao estudante praticar como podem dar os pontos sem deixar marcas. Através do braço mecânico pudemos sentir a elasticidade e a dificuldade que pode ser "costurar a pele". O modelo final do programa, segundo a pesquisadora, apresenta uma imagem bem mais próxima da real onde o operador deve dar todos os pontos para fechar o corte.

O segundo coloca na tela um rim. Com o braço mecânico podemos entrar e vagar por seu interior até encontrar a pedra. Novamente não vemos o que acontece, a única imagem é a externa. O doutor deve ter uma certa experiência para saber localizar a pedra, em meio àqueles canais viscosos, apanhá-la e trazê-la para fora.



Liliane Machado e o simulador para extração de medula: "Quer sentir a textura?"

Simulações Técnicas



Não é um quadro do Salvador Dalí! É um simulador de fluidos

Talvez você não saiba, mas aquela tampinha da garrafa do seu xampu preferido ou o encaixe entre as peças que formam o estojo de seu CD foram projetados nos mínimos detalhes. Inclusive na hora de formar um molde para acomodar o plástico usado nas peças. Além disso detalhes aparentemente insignificantes como as peças do interior de seu automóvel ou a acústica daquele lugar onde você foi ver um show musical, tudo isso já pode ser previsto por meio de simuladores especialmente desenvolvidos para esse fim.

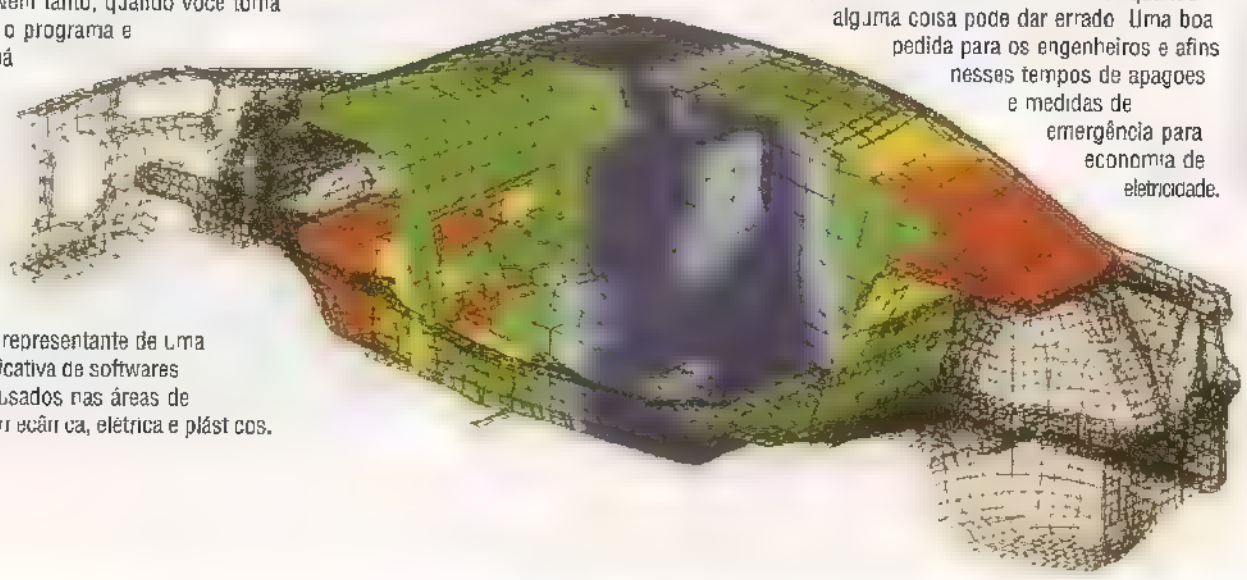
Técnico? Nem tanto, quando você toma contato com o programa e verifica que há conceitos bem simples por trás.

A empresa Smart Tech Serviços e Sistemas é a representante de uma parcela significativa de softwares simuladores usados nas áreas de vibracústica, mecânica, elétrica e plásticos.

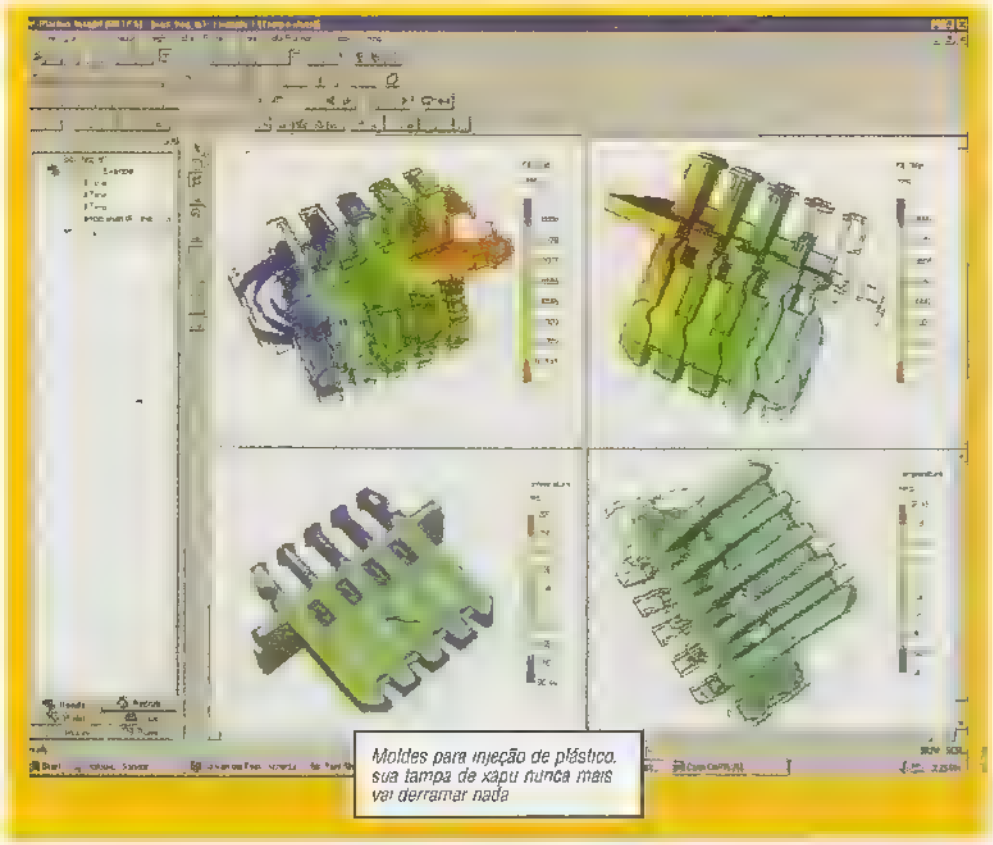
Os programas são auto-explicativos e visam atingir o profissional que já consegue se dedicar a um projeto sem ser necessariamente engenheiro formado. Claro que uma orientação de um profissional sempre é bem-vinda. Mas, ao trabalhar numa empresa que mexe exatamente com esses softwares, as coisas se tornam mais simples. Os programas oferecidos pela Smart Tech são muitos, por isso citamos apenas alguns a título de ilustração. Vejamos os exemplos aplicados às áreas citadas:

1 - Elétrica

Você está com o seu projeto de edifício prestes a ser concluído. Faltam apenas alguns detalhes, como a corrente elétrica. Como saber o quanto de energia será necessário para conseguir uma boa iluminação nas várias salas? Para isso existe um sistema chamado Power Tools, que projeta e analisa todas as ligações de seu sistema, além de calcular a carga adicional. O uso de gráficos interativos e eficientes bancos de dados ajudam a processar rapidamente os circuitos e detectar quando alguma coisa pode dar errado. Uma boa pedida para os engenheiros e afins nesses tempos de apagões e medidas de emergência para economia de eletricidade.



www.smartech.com.br



Moldes para injeção de plástico. sua tampa de xapu nunca mais vai derramar nada

4 - Vibracústica

Os sons podem e gera mente são um fator que determina o nível de conforto em diferentes ambientes. Por exemplo, se uma peça no motor de um carro, dev.do às suas características irá fatalmente produzir um barulho, é possível saber até que ponto este ruído será um incômodo ou não

Atraves do programa Sysnoise, um simulador projetado para esse fim, verif camos o quanto dá para aguentar ou não aquele "barulho irritante" provocado pela peça. Da mesma maneira um outro software dessa área, o Raynoise determ na como o som se comportará em amb entes comerciais e públ cos, como aeroportos, estad os e predios de escritórios

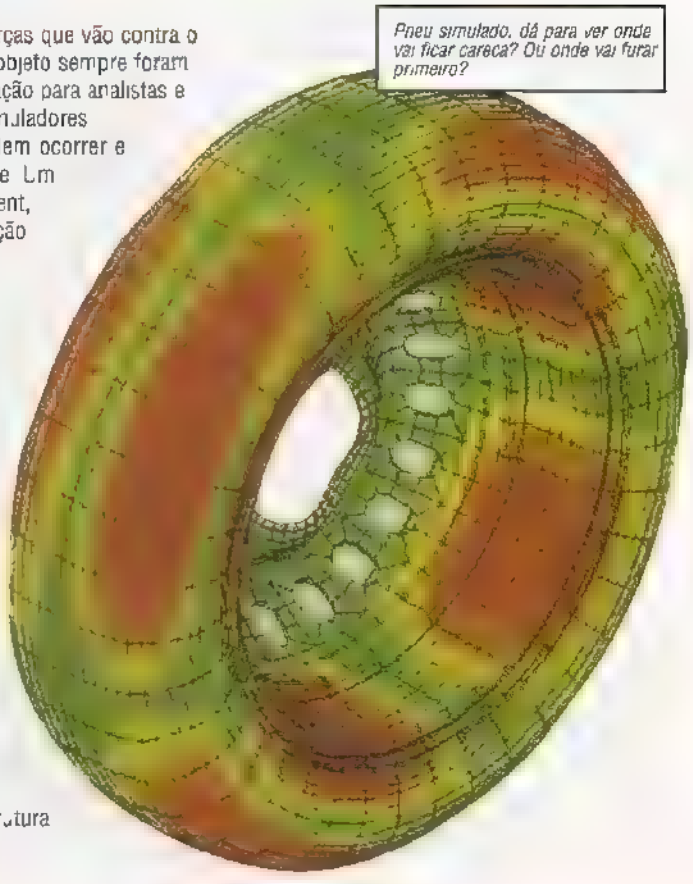
2 - Plásticos

Um molde para a fabr cação de peças plást cas custa muito caro para uma empresa. Qualquer erro de enca xe e sua produção inteira pode ir desta para melhor. Como fazer para garantir que suas peças saiam boas? A resposta está nos simuladores chamados MPA e MPI O prime ro o Moldflow Plastics Advisers, ajuda a projetar o mo de e prevê possíveis pontos fracos em sua confecção. O segundo, o Moldflow Plastics Insight, oferece uma análise completa sobre o modo correto de apl car as injeções para verificar as poss'veis falhas no processo de fabricação Dessa mane ra as chances de perda de matéria são poucas, as peças saem sem falhas na hora da injeção e as inevitáveis marcas de so da ficam imperceptíveis

"O Moldflow Plastics Advisers ajuda a projetar o molde em si e prevê possíveis pontos fracos em sua confecção"

3 - Mecânica

As reações de forças que vão contra o movimento de um objeto sempre foram motivo de preocupação para analistas e técn cos. Alguns simuladores mostram como podem ocorrer e com que intensidade Um deles chamado Fluent, lustra toda a interação do objeto com os mais variados fluidos, de ar até a água, através de gráficos que simplificam o movimento dessas forças e permitem ver para que direção tocar o seu projeto. Um outro simulador, chamado sAnsys, permite verif car a durabil dade de certos mater ais e novamente estudar o efeito de forças externas na durabil dade da estrutura da peça



Pneu simulado, dá para ver onde vai ficar careca? Ou onde vai furar primeiro?

Simulações para diversão

É claro que não podíamos deixar de falar sobre os jogos. Afinal, a tecnologia da simulação deve sua popularidade a eles. Quem ainda não jogou pelo menos um simulador, seja de vôo, corrida ou guerra? O sucesso da tecnologia no mundo dos games deve-se justamente à sensação de tornar parte de um cenário e de uma aventura.
É claro que, para falarmos deles, tomaríamos bastante espaço desta edição. E provavelmente teríamos que voltar ao assunto na edição seguinte. Mas, em consideração a quem já conhece o assunto, não vamos nos estender muito. E também em consideração a quem não conhece ainda, resolvemos apresentar três dos jogos mais falados, amados e curtidos por quem gosta de simulações. Vamos a eles:

Black and White

O jogo lançado pela Electronic Arts fez a cabeça de muita gente por permitir que o jogador se coloque no papel de um deus. Tudo se passa na terra do Eden, um lugar de incomparável beleza. Diversas tribos nativas (como astecas, celtas e egípcios, entre outras) habitam por lá. Vai de você uma divindade convencê-los para que o sirvam e gerem a força de vida necessária para sua existência. Quanto mais seguidores você possuir, mais poderoso se tornará e mais energia terá para realizar milagres. O jardim do Éden irá refletir o tipo de deus que você se tornou e as decisões morais que tomou durante o jogo.

O que faz um deus neste jogo? Tem uma paciência "deste tamanho" com os jogadores.

F1 Racing Championship

Vamos lá, pessoal! Alguém tem que ajudar o Rubinho. Ele parou de novo.

Lançado pela Brasoft, é simplesmente um dos melhores simuladores de corrida. O brasileiro gosta de Fórmula Um, apesar de poucos ídolos e do desempenho fraco dos representantes nacionais. Mas nem assim o amor pelas corridas e pela velocidade decresce. Aqui as pistas são reproduzidas nos mínimos detalhes. As curvas, as retas, a ondulação do asfalto, tudo é processado de maneira completa e incrivelmente real. Muitos corredores de F1 costumam jogar este simulador como preparação para as pistas que não conhecem. A profundidade da paisagem é um dos itens que mais impressionam, pois é possível enxergar até 1,5 km à frente. São mais de 70 mil polígonos para detalhar o terreno e o cenário de cada pista. São 15 pistas diferentes com vários ângulos de visão na hora da adrenalina correr à solta. O programa é oficialmente licenciado pela Formula One Administration, por isso dá para correr com todos os pilotos, escuderias e regras do Campeonato Mundial de Fórmula 1. A música é da banda de rock Garbage.

Confira um supermacete de simuladores dos mais variados tipos no CD Beak#12

V-Rally2 Expert Edition

Um dos simuladores mais vendidos do mundo está de volta às lojas de softwares em nova edição. Lançado pela Infogrames, a versão anterior vendeu mais de cinco milhões de cópias. O jogo coloca você no volante de 17 dos mais famosos carros do Campeonato Mundial de Rally e permite voar baixo em mais de 80 estágios com paisagens de 12 países. O mais afoito dos jogadores enfrentará grandes desafios em 4 modos de jogo: Time Trial, Arcade, V-Rally Trophy e Rally Championships. Possui um editor de pistas para você se emocionar com seu próprio trajeto. Realismo total dentro e fora do carro. É um jogo que vale a pena ter.

V-Rally2: um racha sem guardas para pentelhar

imagens Divulgação

É claro que isso não é tudo. Há muitos outros simuladores espalhados pelas lojas. É tudo uma questão de escolher quais as emoções que você quer viver, sentar se na frente do micro e deixar a imaginação voar... para bem longe!

Submundo d

Antenas, celulares e computadores poluem o ar das cidades e prejudicam a saúde

Os moradores das grandes metrópoles convivem diariamente com toneladas de monóxido de carbono, óxido de nitrogênio, hidrocarbonetos e dióxido de enxofre. As substâncias emitidas por veículos e chaminés industriais, dividem espaço com o oxigênio na atmosfera e nos pulmões de milhares de urbanóides. Esses, por sua vez, lotam hospitais à procura de alívio para a asma e a bronquite, coisa comum para quem vive cercado de fumaça.

O que poucos sabem, entretanto, é que a poluição atmosférica não é o único mal que pega carona no ar das cidades. Existe outro agente, invisível, silencioso, sem cheiro ou cor, que pode fazer tanto estrago na saúde do homem quanto os poluentes químicos. Esse inimigo sem rosto chama-se eletromagnetismo.

Antenas de celular, televisores, rádios-relógio e outros aparelhos movidos a eletricidade transmitem, todos os dias, milhares de ondas eletromagnéticas que somadas às de aparelhos eletrônicos, formam uma enorme bolha, capaz de afetar marcapassos, eletrodomésticos, plantas e animais. E para o homem, podem significar uma ameaça real?

Sinal de perigo

O executivo que passa apressado pelo centro da cidade, nem imagina que seu corpo está sendo bombardeado pela radiação das antenas espalhadas nos topos dos edifícios.

Essa radiação emitida por torres de TV, rádio e celular é denominada pelos cientistas de radiação por radiofreqüência. Apesar de não ser forte o suficiente para quebrar a ligação entre as moléculas de um organismo vivo, como acontece com o raio X, a radiofreqüência tem preocupado muitos especialistas.

Segundo uma pesquisa feita nos EUA, Austrália e Inglaterra, a exposição contínua a campos de radiofrequência pode provocar mudanças de comportamento, perda de memória, mal de Parkinson e até mesmo câncer. Tudo vai depender do tempo de exposição, da intensidade e da freqüência das ondas emitidas pela antena e, principalmente, da distância entre a pessoa e a fonte emissora.

Embora os estudos ainda não tenham demonstrado como o eletromagnetismo age no organismo, a Organização Mundial da Saúde recomenda uma fiscalização intensa para evitar que as antenas emitam freqüências acima do limite considerado seguro para a saúde. De acordo com a Comissão Internacional de Proteção às Radiações Não Ionizantes, órgão ligado à OMS, o nível máximo de radiação emitido por uma antena não deve ser superior a 435 microwatts por cm², pois testes comprovaram que, acima desse valor, o campo magnético eleva a temperatura corporal e pode causar quedas, maduras, catarata, parada cardíaca ou mesmo interferir na formação do feto em mulheres grávidas. Resta saber agora se, dentro da faixa recomendável, as ondas eletromagnéticas podem representar riscos para a saúde durante exposições prolongadas, como é o caso de quem mora ou trabalha em regiões onde há grande número de antenas.

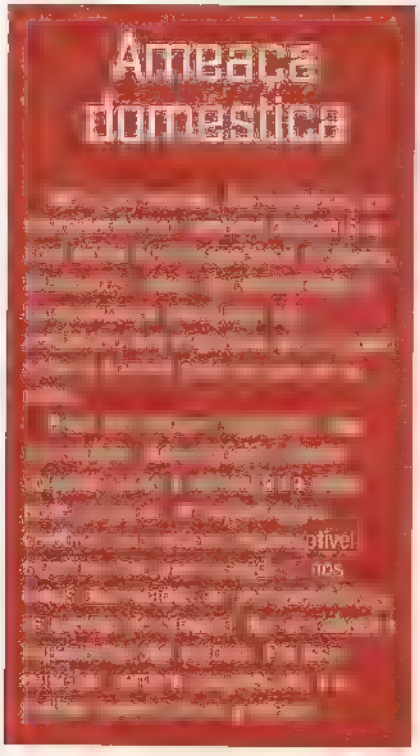
...a exposição contínua a campos de radiofreqüência pode provocar mudanças de comportamento, perda de memória, mal de Parkinson e até mesmo câncer

Um telefone? Sim, mas também é uma fonte emissora de radiação

le partículas

por Renata Martins

Tela gigante só a metros de distância



Para escapar do eletromagnetismo:

1 **Evite colocar muitos aparelhos** eletrônicos no quarto. O rádio-relógio deve ser mantido a distância mínima de um metro de sua cama.

2 **Pessoas que trabalham períodos** muito longos na frente de um monitor de vídeo podem ter a visão prejudicada pelo brilho da tela e pela emissão de radiação. Para se proteger desses efeitos, procure ficar a uma distância de 90 cm do monitor e utilize filtros de tela que o protejam da luz, radiação e estática.

3 **Televisores exigem um distanciamento maior**, que varia de acordo com o tamanho do aparelho. Para cada 10 polegadas é necessária distância de um metro

4 **Para quem trabalha ou mora próximo** a torres de celular ou TV, o jeito é solicitar uma medição para saber se elas estão dentro do limite permitido pela OMS

O Instituto de Pesquisas Tecnológicas, a Associação Brasileira de Compatibilidade Eletromagnética e o Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações fazem essas medições em todo o país

IPT	Abricem	CPqD
(11) 3767 4048	(11) 5589 6250	(19) 705 6200

No covil dos lobos

por Isis Gabriel
isisd@geral.com.br

Dá para confiar nas assistências técnicas de computadores? Ou é melhor confiar sem dar? Tiramos a prova

Assistência técnica muitas vezes lembra funilarias borracharias & cia. O que acaba evocando a lembrança daqueles típicos pôsteres com Mandretes na parede. Na verdade não foi bem nisso que eu pensei quando me escalaram para uma reportagem testando a qualidade e idoneidade das assistências técnicas de micro. Mas quando disseram porque eu fui a escolhida, automaticamente lembrei das folhinhas de mecânicos. Para despertar o suposto instinto estelionatário dos técnicos de informática, nada melhor que uma típica representante da espécie feminina, no caso eu mesma. Tudo bem, eu faço o gênero boazinha, cara de santinha. Nada contra estereótipos até porque acho que todos, numa análise freudiana, fingem bem nos seus papéis. A idéia era: uma isca fácil para a picaretagem, do tipo mulher quando vai ao mecânico (retificando: mulheres que não conhecem carros). Vamos aos fatos:

A armação: Pegamos uma CPU meio detonada, no sentido estético e não performático, e simplesmente desconectamos o cabo do HD. Resultado: o computador não liga. Será que os especialistas em hardware tentariam nos enganar? Será que esbanjariam honestidade reconectando o cabo e devolvendo o equipamento sem cobrar nada?

Ele não é louco, não. É só a aparência...

Caso 1 Aparências enganam...

Odisséia: Assistência técnica apresentável, até que... Bem, eu sei que vai soar mal, mas... Por um momento eu olhei para os lados para conferir se aquilo era uma assistência técnica ou uma funilaria. O técnico estava com um macacão jeans, aí eu não sei se foi um daqueles momentos em que a imaginação trabalha mais rápido que os sentidos, mas tive a impressão que ele estava sujo de graxa. Os dentes... amarelos do tipo, podre. Tudo bem, eu não sou preconceituosa (como deu para perceber). Contei uma história que tinha ganhado o computador de um primo e que estava funcionando direitinho até que só pelo fato de mudá-lo de lugar ele não ligava mais. Depois de preencher uma ficha qualquer, ficou acertado que independente do problema, a revisão custaria R$ 30,00 (!) e só então seria feito um orçamento de acordo com o problema detectado.

Resultado: Uma semana depois o técnico ligou-me com o diagnóstico: problema na configuração no set up. Hmmmm... Valor da brincadeira: R$ 35,00. Como só o orçamento era R$ 30,00 acabei pagando 5,00 por uma recolocação de cabo - até que não foi mal.

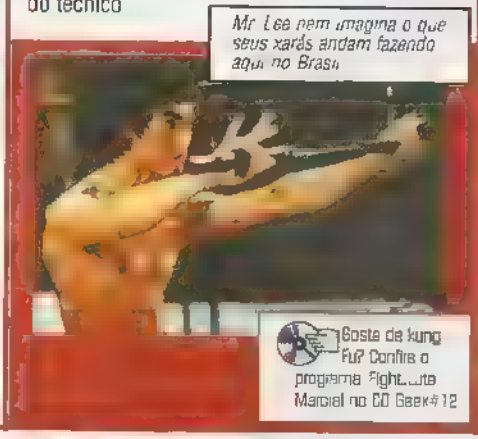
Veredicto: As aparências enganam

Caso 2 Mau humor é pouco

Odisséia: Assistência técnica que funciona em anexo a uma escola de informática. Fato estranho: horário de funcionamento. Das 17 às 17.30 o estabelecimento fica fechado. Uma recepcionista da escola e da assistência técnica garantiu-me que o orçamento seria gratuito, só ficou meio reticente quando eu pedi um comprovante de que havia deixado meu computador lá. Justiça seja feita, no mesmo dia ela ligou para dizer que o único problema era a desconexão do cabo do HD. Antes que a satisfação por ter encontrado uma oficina honesta invadisse minh'alma veio a decepção. Pelo "trabalho" de colocar o cabo no lugar o técnico gostaria de receber a simbólica quantia de R$ 50,00(!). Como eu não aceitei o orçamento proposto ficou combinado de eu buscar o computador e só. Um homem que atende pelo nome de Lee, liga-me logo em seguida. Era o técnico que pedia que eu levasse o recibo que eu tinha conseguido com uma certa dificuldade, 'tudo bem' eu disse. Ele desliga o telefone na minha cara. Ao chegar na assistência para pegar o micro, eu ainda tentei ser gentil (nessas horas eu penso como o excesso de gentileza é um grande defeito), cumprimento Lee, fico com a mão estendida e um sorriso amarelo. Em uma atitude lacônica, Lee me entrega o micro e me acompanha até a saída. Ah, se ele não tivesse sobrenome de lutador de kung-fu...

Resultado: Para vingar-se de nossa desdenha por seus serviços profissionais de recolocação de cabos, Lee ou um de seus assecias retirou os jumpers do HD propositalmente e o outro cabo do hard disk foi devidamente desconectado.

Veredicto: Valeu só pela cara de mau humor do técnico



Mr. Lee nem imagina o que seus xarás andam fazendo aqui no Brasil

Gosta de kung fu? Confira o programa Fight Lute Marcial no GD Geek #12

Caso 3 O bom filho

Odisséia: Procura aleatória na parte de classificados do jornal. A escolha partiu do critério do que tinha menos toques, "Assist Tec: 9xx-xxxx". Ligo e, felizmente, é um lugar próximo. Mais uma vez me foi garantido que o orçamento sairia de graça. A "assistência técnica" funcionava na própria casa do técnico. Chegando lá, uma cena bucólica, em frente à casa havia uma pracinha em que uma senhora varria as folhas secas. Simpática leva-me ao seu filho, o técnico propriamente dito. Depois de explicar o problema ficou acertado que ele me ligaria para contar o que havia de

Parecia apenas uma simpática mãe, quando de repente...

errado. Um dia depois ele me ligou e disse que a minha CPU estava realmente detonada, que eu devia ter dado uma pancada muito forte porque além de desconectar o cabo do HD meu Windows estava completamente desconfigurado e estava sem os "cable flats". E mais: se eu concordasse ele poderia dar uma "limpada no micro já que, segundo ele, estava bem sujo. Orçamento proposto: R$50,00 (!!)

Resultado: O "técnico" apagou os arquivos de inicialização do Windows e logicamente não colocou o cabo do HD no lugar. Em compensação a simpatia da progenitora do rapaz continuou intacta. Quando fui buscar o equipamento, a senhora falou: "Todo mundo erra. Meu filho é bom no que faz."

Veredicto: Se em matéria de computadores ele é bom, imagina só no que ele é ruim

Moral da história: não dá para generalizar a situação, até porque a amostragem do teste foi pequena. Mas dá para chegar a algumas conclusões, tipo conselho de mãe: não confie em estranhos, pesquise preços e não tenha medo de cara feia. Ah, e se puder, arrume sozinho.

Músicas
Games

por Sérgio Pereira Couto (sergio@digerati.com.br)
e Alessio Fon Melozo (alessio@digerati.com.br)

Filmes

Facilitar e explorar a prostituição é crime. Por isso sempre me perguntei como é que podem existir tantos bordéis por aí sem que ninguém tome uma providência. Eu mesmo conheço uns 50 (só de passar na frente, não me entendam mal) que não só funcionam facilitando a prostituição, como ainda ficam num raio de 200 metros de delegacias. Alguém aí tem uma boa explicação para me dar?

Se alguém conseguir arranjar, vai ter que me explicar uma outra situação muito parecida, que talvez tenha justificativas equivalentes. Atenção para a pergunta: como é que podem existir tantos sites oferecendo gratuitamente músicas, álbuns completos, games recém-lançados, aplicativos completos e até filmes inteiros?

Tudo bem, esses sites não são tão fáceis de achar quanto os bordéis. E talvez o prazer oferecido por eles também não seja o mesmo... Mas se as autoridades estão mesmo tão interessadas em acabar com a pirataria via internet e em defender os direitos autorais de artistas e produtores de software, por que esses sites mantêm-se no ar sem problemas?

Enquanto ninguém dá uma resposta suficientemente boa e a porteira continua aberta, vamos às evidências do delito. E depois dessa matéria ninguém vai poder dizer que não tem provas, pois nós mesmos investigamos e apresentamos a vocês os sites onde a festa corre solta.

PS – pena que a Geek não é a Playboy, senão a gente faria uma matéria parecida com essa, só que sobre os inferninhos...

& Cia

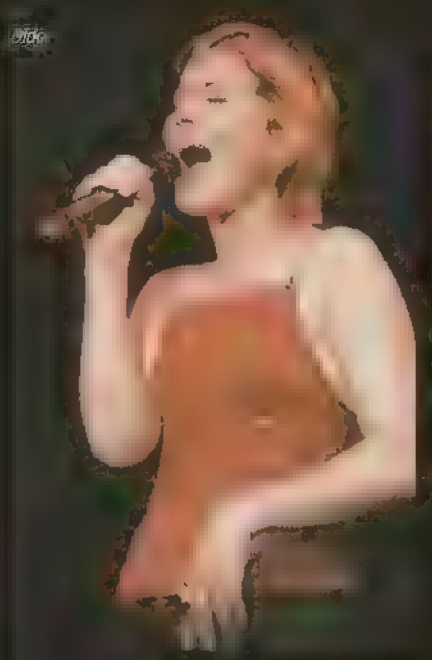
Pirataria Explícita na Internet

Músicas

S[illegible]ora com a decadenc[illegible] [illegible] ingenuc[illegible] [illegible] coso para bu[illegible] [illegible] dezenas de clones do programa [illegible] comunidades virtuais para troca de arqu[illegible] [illegible]tem toneladas de sites oferecendo mus[illegible] em formato digital - todas sem a mínima autorização de gravadoras ou artist[illegible]

De todos os arquivos piratas tratados nessa matéria, os álbuns são os mais fáceis de encontrar e baixar, principalmente graças às três letras mágicas: MP3. Como as canções têm em média 4 MB, fica razoavelmente fácil baixar um álbum com 10 canções. Já para baixar um aplicativo com 300 MB ou um filme de 1 GB a coisa complica.

Mas deixemos a lenga-lenga de lado e [illegible] [illegible] interessa as provas do crime. Aqu[illegible] [illegible]tes onde você pode encontrar m[illegible] à vontade para baixar [illegible]vremente. Antes, um aviso: nos sites de músicas legais você baixa o que é oferecido e não aquilo que procura - a não ser que você dê sorte. No geral há muitos lançamentos americanos, quase sempre o que está no Top 10. Muito R&B, rap e pop [illegible] [illegible] palavras, vai ser fácil achar aquele CD dos Bac[illegible] Boys que você tanto d[illegible]ja.



EZALBUMZ

www.ezalbumz.cjb.net

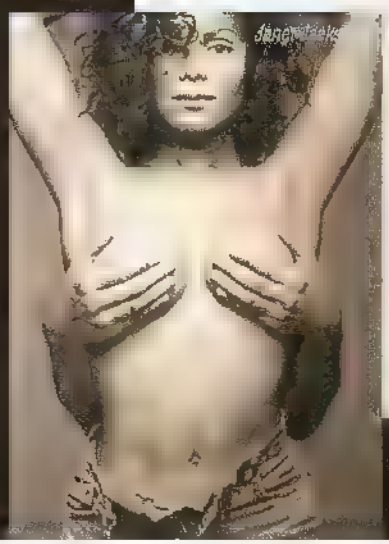
Conteúdo: Não existe essa informação no site, mas com absoluta certeza são mais de 100 álbuns e pelo menos 10 vezes mais canções avulsas e singles, a maioria de pop radiofônico dos anos 80 e 90. Há desde álbuns do Abba e Michael Jackson até discos clássicos do Pink Floyd e coisas mais obscuras como o grupo T Pau.

Esquema: É só clicar onde você quer chegar. As músicas geralmente estão armazenadas em drives virtuais como o iDrive.com, MySpace.com e similares. Isso pode deixar o trâmite mais chato. Alguns desses drives virtuais pedem cadastro de todos usuários. Outros exigem que você digite uma senha para acessar pastas compartilhadas, que é onde ficam as músicas oferecidas pelo site. A senha geralmente é *ezalbumz* mesmo, mas para ter certeza é preciso ler as instruções.

Confiabilidade: Os links quase sempre funcionam. O que pode acontecer são limitações de download dos sites que armazenam as músicas. Alguns limitam o número de downloads diários ou brecam movimento para não congestionar os servidores.

Usuários devem: Visitar o site de vez em quando, pois a atualização é praticamente diária. Ah, conferir os sites à esquerda, na seção Links, onde há conexões para outros sites do gênero.

E além disso tudo. Também estão disponíveis alguns aplicativos, videoclipes, games para PC e ouro! Episódios dos Simpsons, South Park, Futurama e O Crítico! Para breve estão prometidas seções com filmes e jogos para PlayStation e Dreamcast.



21st CENTURY MP3

www.21century-mp3.com

Conteúdo: Esse é um dos mais incredíveis sites de músicas legais da rede. Não só pelo conteúdo que oferece como pelos sites coligados. Aqui é possível encontrar álbuns que acabaram de ser ser lançados e até mesmo álbuns que não chegaram nas lojas, como foi o caso dos CDs de bandas como Travis, Weezer e R.E.M., que estavam antes aqui para download e depois foram lançados oficialmente

Esquema: É só clicar nas seções do lado esquerdo e ir acompanhando o fluxo da navegação. Alguns links mandam para outros sites e alguns arquivos baixados depois precisam de senha para descompactação. O tipo de clique para download pode variar: às vezes eles só podem ser feitos com cliques do botão direito e depois cliques na opção *Salvar destino como*. Prepare-se para possíveis chuvas de janelas pop-up

Confiabilidade: Quanto mais recente for o álbum ou música, maiores são as chances de conseguir baixar os arquivos. Há muitos links quebrados e outros onde o servidor de arquivos é lentíssimo

Usuários devem: Explorar os links que sempre levam a outros sites incrediveis

E além disso tudo: O design do site é interessante e as janelas pop-up só aparecem quando você acessa outras páginas

123 MP3

www.123mp3.be

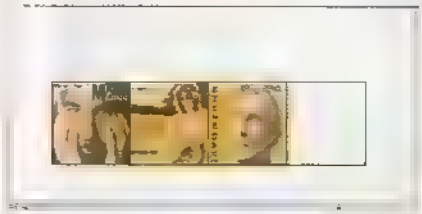
Conteúdo: Comparado com os outros sites dessas páginas, o 123 MP3 até que pega leve na pirataria. Indo na linha do nome são oferecidos álbuns e singles sempre de três em três. No menu lançamentos de todo tipo, desde pop até hard rock ou jazz. Só as vezes alguma coisa mais antiga.

Esquema: O que esse site belga tem de humildade no tamanho do acervo também tem em simplicidade de operação. O usuário só precisa clicar no que deseja e torcer para que o link esteja funcionando.

Confiabilidade: Os downloads costumam funcionar, mas como essa vida de pirateiro na internet não é das mais fáceis, de uma hora para outra a história pode mudar

Usuários devem: Visitar o site de vez em quando pois como a oferta é pequena o acervo de piratarias vai rodando constantemente

E além disso tudo: A seção de links apresenta conexões para alguns sites diferentes. Mesmo assim são apenas três, seguindo o esquema denunciado no nome do site



Games

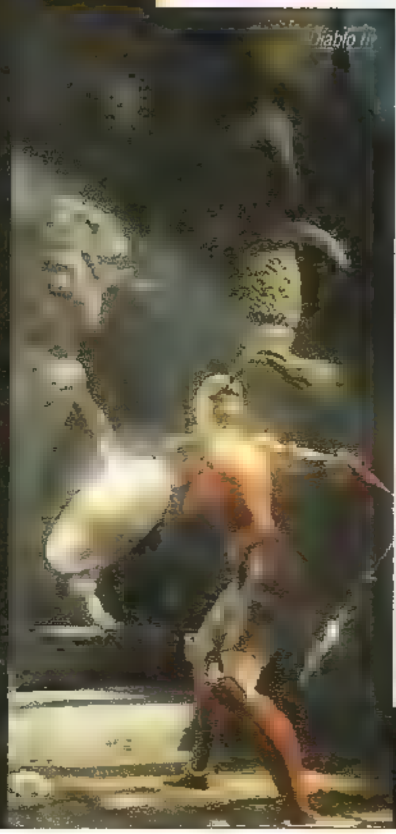
Então você acha que pirataria de games é coisa que acontece só nos camelódromos, outlets e classificados de jornais? Pois a realidade é outra: existem jogos à [illegible] vagando pela web. E o mais espantoso é dar de cara com games que acabaram de sair lá fora e nem têm previsão de lançamento no Brasil. A [illegible] dos pirateiros de games na internet só não é maior que a dificuldade para conseguir baixar os jogos. Não que a culpa seja dos [illegible]. O problema é o tamanho dos jogos atuais. Turbinados com recursos gráficos 3D, opções multiplayer, inteligência artificial e [illegible], jogos como The Sims ou Black And White não têm menos que 150 MB de tamanho. Quem consegue baixar arquivos a 5 kbytes por segundo, taxa mais do que aceitável, vai levar umas quatro horas para ter um jogo pirateado via web no HD. Isso se não acontecer nenhuma queda de servidor, travamento ou coisa parecida. Pensando bem, para quem tem conexão em banda larga a todo vapor [illegible] não é uma [illegible] tão ruim assim [illegible].

Warcraft

Quake III

Ice Warez
www.icewarez.net

Conteúdo: Com cerca de 2000 acessos por dia, o site é um dos mais cools da internet. Sem o disfarce da pornografia (embora possua links para as páginas de fotos emocionantes), o visual é limpo e permite que se escolha com calma sem ser afogado num mar de pop-ups. Possui páginas de jogos, aplicativos, MP3s e até de arquivos com números seriais de programas.
Esquema: Basta escolher entre os great sites (sites ótimos) e os links da parte navigation (navegação). Várias outras páginas de warez podem ser abertas por lá. Para liberação do acesso existe um esquema de votação extremamente esquisito, mas necessário (testamos e comprovamos). Só depois de seguir as instruções de votação, que provavelmente geram estatísticas positivas para o site, será liberado o conteúdo. O ritual se repete quando você vai habilitar o download. Caso isso não seja feito, os arquivos virão corrompidos para sua máquina.
Confiabilidade: Só para testar se a pirataria era mesmo quente baixamos um jogo pequeno e modesto - o Doom II - depois apagamos do HD para evitar problemas legais. Veio inteiro e rodou sem problemas. Claro que, às vezes, algumas páginas estarão fora do ar ou desatualizadas mas dá para confiar. É um dos sites onde é mais fácil conseguir algo.

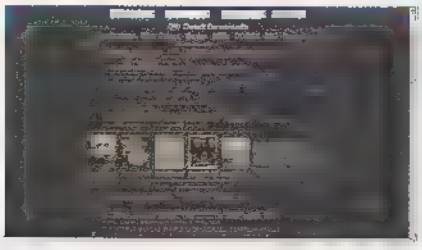


Diablo II

Usuários devem: Visitar a página com muita calma, pois são uns 17 links diferentes e todos usam os esquemas de janelas pop-up e votação, [illegible] podem confundir um pouco a cabeça do internauta e deixar muitos com vontade de espancar o micro.
E além disso tudo: Se um dia você quiser montar sua página de warez, o site tem um cadastro onde faz divulgação de páginas novas.

Gamez mais baixados

1. Black and White
2. Warcraft
3. Diablo II
4. Quake Arena
5. Half Life

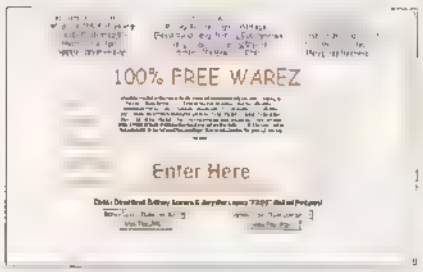


Quality Warez
www.qualitywarez.com

Conteúdo: Entre links para sites pornográficos está o ranking dos sites mais visitados. Entre a quinta e a sexta posição o visitante vê os links para jogos de peso. Tratam-se de jogos como Elite Force, Train Simulator, Exile ou Diablo II. Estão lá também, links para sites que oferecem os famosos filmes em DivX.
Esquema: Primeiro passo é selecionar um (e apenas um) dos links. Os cinco primeiros são os que fornecem maior variedade. Depois de passar pelo ritual da votação (é só prestar um pouco de atenção nas instruções), a festa começa!
Confiabilidade: Experimentamos baixar o Elite Force, em pequenas 22 partes. Após colá-las com o Winace, rodei sem problemas. O "X" da questão é que este tipo de operação deve ser feita apenas em conexões de alta velocidade. A conexão discada não só é mais demorada como invariavelmente dá problemas com o excesso de pop-ups das páginas.
Usuários devem: Prestar muita atenção na página e seguir os links certos. Alguns possuem links para páginas pornográficas de verdade e outros para coisas que não tem nada a ver. Metade das páginas do ranking não estão atualizadas e/ou estão fora do ar.
E além disso tudo: Tem um link, muito discreto, que diz ROMZ/ EMU, no canto direito superior da tela. Trata-se da porta de entrada num mundo onde os simuladores de jogos são a atração principal. Muitos dos jogos desse link são de atrações vistas nas casas de diversões eletrônicas, leia-se King Of Fighters & cia.

Liquid Warez
www.liquidwarez.com

Conteúdo: Cracks, números seriais, ferramentas, aplicativos, FTPs com pirataria, MP3s etc. Um site que tem tudo que você pode querer em aplicações piratas e que, como diz a página, é 100% DE GRAÇA (se é que podem chamar algo ilegal de grátis). Mesmo assim deve ter muita gente experimentando. Os downloads são atualizados diariamente e o visual é bem mais discreto que o dos outros warez.
Esquema: Basta entrar na página e fechar o excesso de pop-ups. No mais é escolher a opção e perpetrar os bons e velhos cliques nas opções desejadas.
Confiabilidade: Novamente sofremos para levar até você informação de credibilidade. Baixamos o Black and White. Foram 36 partes e demorou umas boas duas horas intermináveis até conseguir habilitar corretamente o download e confirmar que as partes não estavam com problemas de corrupção. Com um pequeno aplicativo que vem junto, e que ajuda a quebrar a segurança, o jogo rodou normalmente sem nenhum problema.
Usuários devem: Guardar bem o caminho. Alguns links, principalmente da parte de jogos e MP3, jogam o usuário de página a página, muitas delas já vistas anteriormente. Isso dá uma sensação desagradável de caminhar em círculos. Se não marcar direito por onde se passou, a pessoa não saberá nem voltar para o ponto de partida.
E além disso tudo: A página dá fotos grátis de Jennifer Lopez e Britney Spears. (Ah, editor maleta, dá um tempo que ninguém é de ferro!)

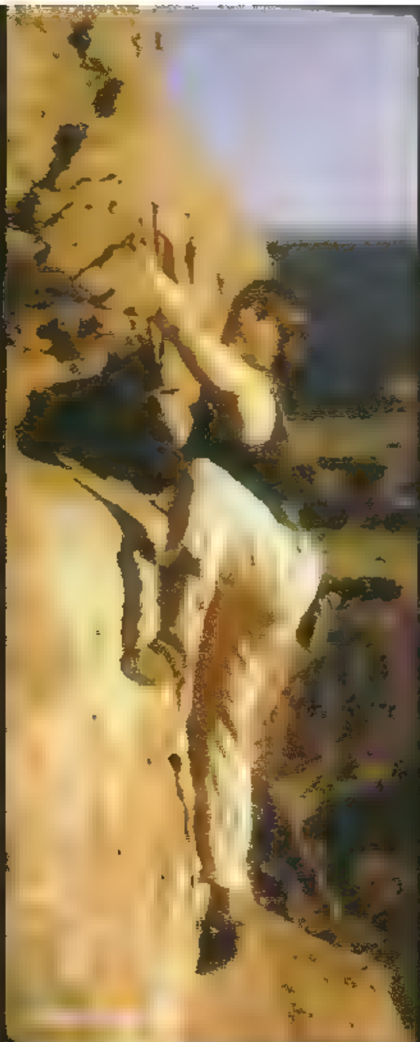


Filmes

Nossa última parada nesta jornada de coisas gratuitas será no campo cinematográfico. Com o advento da tecnologia DivX muitos filmes foram convertidos para este formato após uma pequena operação de [illegible]. Como a maioria dos sites de Warez são americanos (em sua maioria esmagadora), os filmes estarão disponíveis no idioma original. O que vimos à disposição: Hannibal, A Fuga das Galinhas, A Cela, X-Men o Filme, Drácula 2000 e outros. É pouco ou quer uma noite no motel com a [illegible] de Oliveira?

Vale lembrar que, como os outros "produtos", os filmes também estão fragmentados e devem ser "colados" com o Winace após a habilitação e o download. Depois deverão ser rodados num player com suporte ao DivX, dos quais o mais usado pelo público em geral é o Windows Media Player, da Microsoft.

Baixar filmes será uma prova de fogo para o internauta que realmente estiver a fim, pois para fugir da fúria indenizatória dos barões hollywoodianos, a maioria das páginas está ligada a um labirinto de pop-ups e muitas estão fora do ar. É necessário calma. Preste atenção nas senhas de acesso a pastas compartilhadas que aparecerem pelo caminho e baixe os arquivos de um em um, contando até 10 para manter a calma. [illegible] muitas conexões caem e é necessário acessar a página de novo.



Zip Warez

www.zipwarez.com

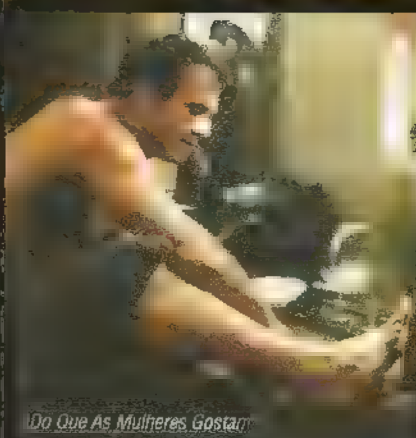
Conteúdo: Hannibal, A Fuga das Galinhas, A Cela, O Exorcista - Versão do Diretor, X-Men o Filme, U-571, Todo Mundo em Pânico, O Professor Aloprado 2, Do Que as Mulheres Gostam, Sexto Sentido, Armageddon, 007 O Mundo Não é o Bastante, O Tigre e o Dragão, Duas Vidas, Alta Fidelidade, Missão Impossível 2, Alta Frequência e Drácula 2000

Esquema: Não conseguimos determinar qual página poderá revelar o conteúdo. Mil desculpas, mas o processo é tão cansativo e extenuante que só para escrever a respeito tivemos que navegar, achar, navegar, achar, navegar, achar...

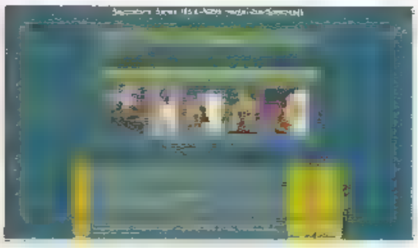
Confiabilidade: Os filmes vêm em três ou quatro partes. Depois de baixar é preciso colar tudo com o Winace e rodar o arquivo resultante com o Windows Media Player 7. O DivX faz com que seja possível assistir a tudo numa boa. Claro que não terá legendas, mas nada é perfeito no mundo da pirataria.

Usuários devem: Ter um bom conhecimento do inglês, muita paciência na hora de navegar e saber discernir os links certos entre as fotos provocantes de loiras, morenas, ruivas, oxigenadas...

E além disso tudo: Dá para comprar CDs com programas emuladores para as plataformas Nintendo 64, Super Nintendo, Sega Gênesis etc. por US$ 10,00 cada um.

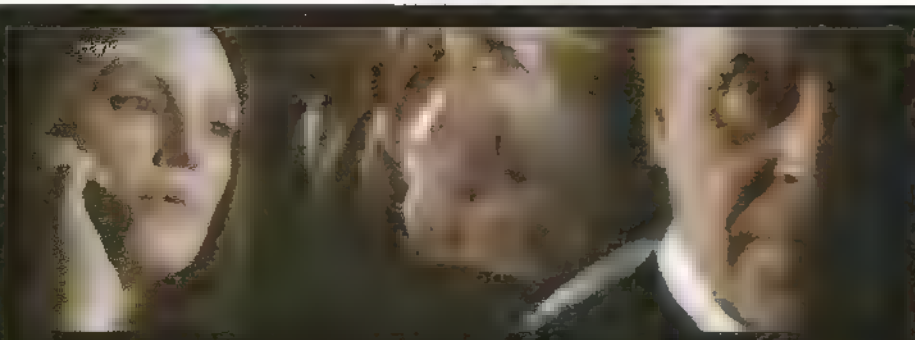


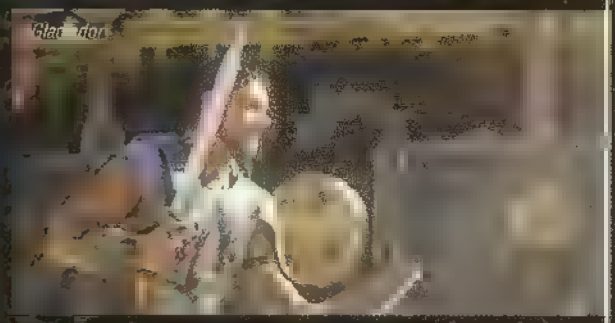
Do Que As Mulheres Gostam



Sonix Downloads
www.sonicdownloads.com

Conteúdo: Arquivos especiais com filmes em VCDs e DivX, além de programas para cópias de CDs e o que mais sua imaginação puder conceber
Esquema: O padrão, ou seja, basta entrar e escolher para onde ir, passar pelo ritual de votação e começar a baixar. Porém tome cuidado, pois de vez em quando aparecem umas telas de downloads que se dizem discadores de servidores pornôs. Na verdade são para servidores secretos de programas (e outros bichos) completos. Muitos já se queixaram de que esses aplicativos trazem vírus escondidos
Confiabilidade: Não encontre problemas. Tentamos baixar o filme Hannibal daqui, mas demorou muito, perdemos a paciência que já estava sendo castigada desde a pág. na 36 e ficamos sem saber se dá certo ou não. Se você encarar o monstro, conte para gente como foi.
Usuários devem: Escolher com muita calma, pois o estoque de coisas à disposição é muito vasto. Mas há armadilhas escondidas, como links que não levam a lugar nenhum e imagens que, uma vez clicadas, trazem pág. nas verdadeiramente pornôs - explícito.! - ou que baixam vírus na sua máquina. Fique de olho!
E além disso tudo: Pelo menos são honestos, pois está cheio de links legais vai da pessoa saber onde colocar o mouse





Programas também...

Katz Warez
www.katzwarez.com

Conteúdo: Os mais variados programas, de aplicativos a sistemas operacionais. Muitos são recém-lançados, como Linux 2.4, Adobe Streamline 4.0, CuteFTP Pro, Norton AV 2001, FreeHand 10, Madden 2001, Winxp 2481, Cubase 5 Full, Sisoft Sandra 2001, DSL & Cable Speed Medic, SpyCop KeySpy, NetServ 2001, Zone Alarm Pro, WinCrypt, Win Navigator, Project IG, Windows Media Player v.8..
Esquema: Entrar na página e clicar no link do programa desejado. O site te joga para outro site, que te joga para um terceiro e assim por diante até sair o link final para download. Dá um pouco de canseira mas funciona.
Confiabilidade: O Wincrypt vem em oito partes. Coladas, rodam com segurança. Há esquemas especiais que quebram o número de série, quando o software exige um para rodar.
Usuários devem: Ter instalado na máquina o programa para download GetRight, que baixa todas as partes ao mesmo tempo. O próprio site dá links para conseguir sua cópia grátis, caso o contraventor ainda não tenha.
E além disso tudo: Dá para pegar alguns jogos e filmes

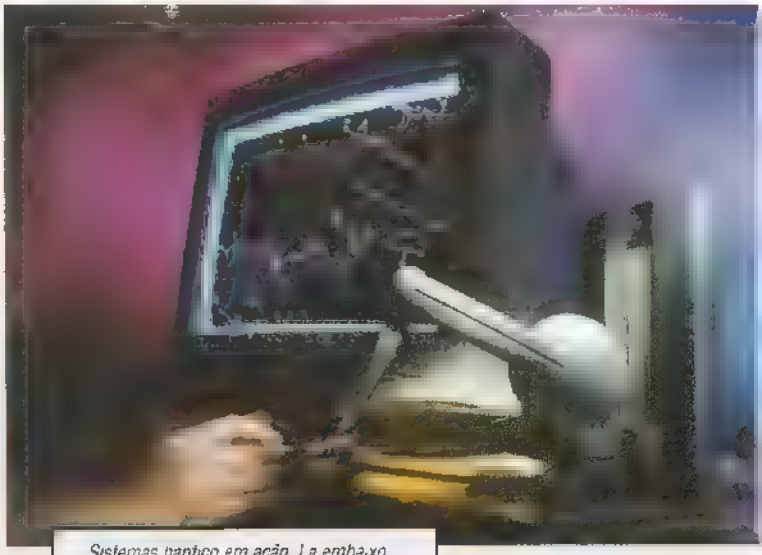
Confira o programa GetRight no CD Geek#12

Tato + Tecnolo

As técnicas que unem realidade virtual, simulação e o tato ganham espaço

A exploração do ambiente através do tato é uma fina forma de comunicação que além de sugerir formas e superfícies, traduz de maneira eficiente a realidade. Prova é a perfeita adaptação de deficientes visuais quando lhes são dadas condições de identificar elementos por meio deste menosprezado sentido. Recentes avanços na realidade virtual e robótica possibilitam a utilização do sistema tátil humano na comunicação com sistemas de informatica. As interfaces especiais que permitem isso são qualificadas de hápticas. Estes dispositivos permitem a interação com ambientes virtuais e sistemas remotos, interpretando situações simuladas em 3D como realidades sensíveis ao toque.

A investigação é multidisciplinar, ramos da biomecânica, neurofisiologia, física, eletrônica entre outros estão profundamente envolvidos

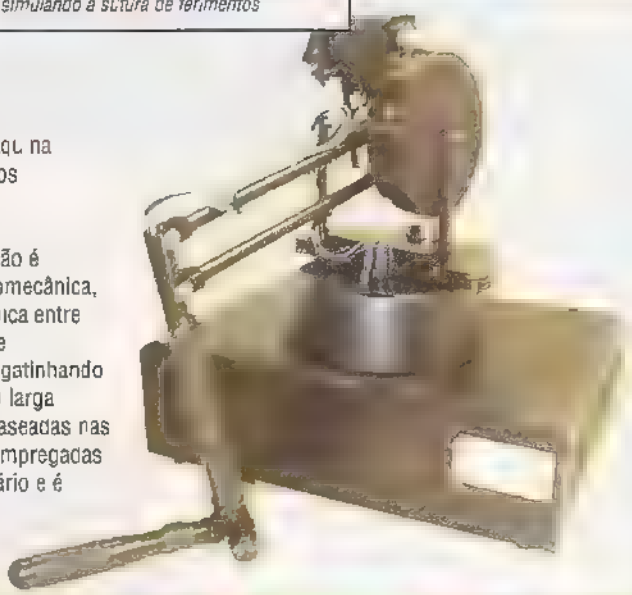


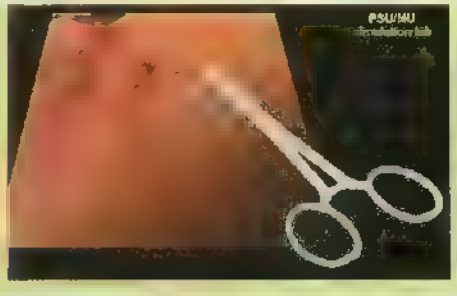
Sistemas háptico em ação. Lá embaixo simulando a sutura de ferimentos

Simulação

"Háptico" é um termo adaptado do grego (haptikos) para o inglês (haptic), que numa tradução meio torta, pode ser definido como algo que se refere ao tato, à sensação tátil. Este é o termo que vem sendo empregado para designar uma tecnologia interativa que simula as sensações táteis de maneira realista e totalmente imersiva. Outra palavra que traduz bem esta tecnologia, que começa agora a ganhar certa visibilidade, é "simulação".

Apesar do funcionamento do tato humano ainda ser em muitos aspectos um mistério, pesquisadores arriscam-se no desenvolvimento de uma máquina háptica relacionando conceitos biológicos e fisiológicos com elementos mecânicos e computacionais. A investigação é multidisciplinar, ramos da biomecânica, neurofisiologia, física, eletrônica entre outros, estão profundamente envolvidos. Mesmo ainda engatinhando em termos de divulgação em larga escala, algumas invenções baseadas nas tecnologias hápticas já são empregadas. Basta um leve pendor visionário e é possível vislumbrar o que vem por aí.





ogia = Háptico

por Ísis Gabriel
(isis@digetal.com.br)

Na prática

A força-reflexo do dispositivo háptico é quase sempre controlada por computadores. Apesar de estar mais distante dos usuários domésticos, por ser ainda uma tecnologia em desenvolvimento e portanto cara, temos pequenas demonstrações do que seus princípios podem fazer. Controles de videogames desenvolvidos com o sistema "Force Feedback", por exemplo, simulam a força utilizada para controlar um avião ou as texturas de paredes em jogos do tipo labirinto. Outro exemplo dessa tecnologia já em uso, são as bicicletas ergométricas que simulam subidas e trilhas. Mas os projetos em fase de desenvolvimento ampliam ainda mais este conceito de simulação.

Na área médica, que vem concentrando os esforços de pesquisa na área (veja pág. 25), o método é testado para treinamento cirurgico, entre outras aplicações. Diagnósticos e tratamentos de telemedicina (medicina à distância, em que através de aparelhos computadorizados é possível realizar até mesmo cirurgias) também serão coisas comuns. Lazer e entretenimento também fazem parte do pacote de pesquisas. Os jogadores poderão manipular objetos, fluídos e armas, em jogos que serão uma orgia para os sentidos. Mais possibilidades de aplicação? Nas áreas educacional (simulando ambientes extraterrestres e inóspitos, por exemplo), industrial e de artes gráficas. Num futuro não muito distante, usando apenas um login remoto, você poderá tocar instrumentos musicais de uma sinfônica ou participar de exposições interativas sentindo a forma de esculturas e inserindo-se em instalações, tudo via internet.

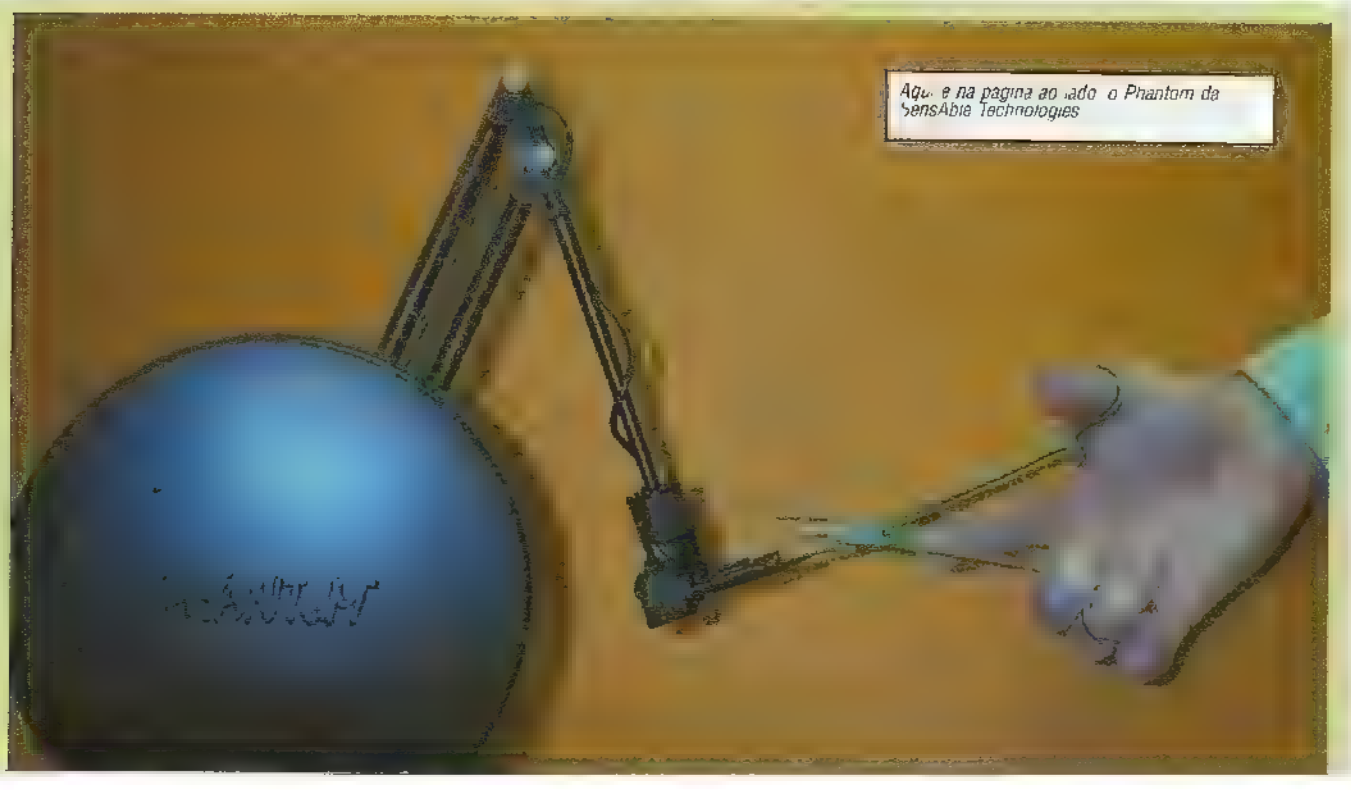
Em território nacional

Numa demonstração de que a "*Terra brasilis*" pode ser foco de pesquisas e desenvolvimento tecnológico competitivo, o núcleo de realidade virtual da USP (Universidade de São Paulo), patrocinado pela Intel, está desenvolvendo, entre outros projetos, o sistema háptico.

Na chamada "Caverna de Realidade Virtual" da USP (veja na pág. 44), uma equipe de 5 pessoas, formada por Pesquisadores do Laboratório de Sistemas Integráveis da Escola Politécnica da USP, coordenada pelo professor Marcelo Knörich Zuffo, realiza pesquisas na área. Um intercâmbio entre o que vem sendo desenvolvido no exterior e a USP dá o respaldo necessário para o avanço da pesquisa. Rosel de Deus Lopes, Professora e Doutora da Escola, disse que o objetivo é realmente o desenvolvimento de aplicações que utilizem como interface o aparelho háptico ou Sistema de Realimentação de Forças - como ela o denomina. "É uma forma dos usuários interagirem com os modelos que criamos no computador como se eles estivessem 'mexendo' de verdade nos objetos", completa Rosel.

É bem provável que os sistemas hápticos tornem-se acessíveis em pouco tempo. E para quem já gosta de, digamos assim, experiências diferentes via internet, a indústria que mais cresce na rede já prevê outras funções para o sistema háptico. Será a concretização da idéia dos potentes óculos do filme "O Demolidor"?

Quem viver verá - ou melhor, sentirá.



Aqui e na página ao lado, o Phantom da SensAble Technologies

Imagens: Divulgação

Homens das Ca

E para fechar com classe nosso mergulho do mundo da simulação, uma visita à primeira e única Caverna de Realidade Virtual da América Latina

Posso dizer com certeza que a minha vida virtual teve início exatamente em 25 de dezembro de 1985. Lembro como se fosse hoje: meu pai abrindo a porta do meu quarto, pegando eu e meu irmão pelas mãos e levando-nos para a árvore de Natal. Na inocência dos meus 5 anos, sou informado que o Papai Noel acabara de deixar um presente para nós! Com uma voracidade incrível, arrancamos o papel de embrulho da surpresa. Naquele momento pude contemplar aquele que seria o precursor de todas as minhas experiências com o mundo virtual: o ATARI!

A partir daí, percebi como seria chata uma parte da minha vida não fossem as experiências com os jogos eletrônicos até alcançar o ápice: uma visita à Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (USP), para exploração da única Caverna de Realidade Virtual da América Latina.

... AND THE OSCAR GOES TO... VIRTUAL REALITY!

As experiências da Operação Paraguai (Geek #11) marcaram o início de uma nova era. Após as aventuras em Ciudad del Leste, este geek que vos escreve entrou novamente na reunião de pauta da revista para saber o que a cúpula editorial tramava. Para a minha surpresa, nada de aventuras mirabolantes, nem tampouco situações de risco. A missão impossível era uma expedição de espeleologia virtual. E lá vamos nós para a Caverna de Realidade Virtual da USP.

REALIDADE VIRTUAL: QUEM PEDIU ISSO?

Antes mesmo de relatar a experiência, vale deixar breves explicações para quem se interessa no assunto e/ou quer se aprofundar no assunto. Com o avanço da tecnologia voltada para a realidade virtual, foi possível notar uma reviravolta nos objetivos a que se propunham as pesquisas e trabalhos da área. Muitos ramos da ciência foram atingidos pelos benefícios técnicos da realidade virtual, mas nunca houve uma ordem hierárquica, indicando em que setor sua aplicação seria mais útil.

As áreas mais atingidas foram a indústria, arquitetura, entretenimento e medicina. Em todas, as aplicações tinham uma preocupação comum: reproduzir com perfeição a realidade, em tempo real, simulando situações possíveis em nosso mundo, visando eliminar o fator perda/risco de tais contextos.

Muitos ramos da ciência foram atingidos pelos benefícios técnicos da realidade virtual

São inúmeros os benefícios, desde economia de tempo, material ou trabalho: na simulação de uma construção de aeronave, por exemplo, até o treinamento simulado de um futuro médico cirurgião, sem precisar encostar em nenhum cadáver - ou pior, em alguém vivo...

Vale lembrar que existem vários tipos de realidade virtual. Alguns permitem imersão, outros não. Alguns necessitam de roupas especiais, outros apenas óculos, e assim por diante. A nossa experiência é, para a alegria geral da nação, de imersão total - Arrebaaa!!!

Nossa cobaia nº 1, Mr. Rudiger, pega na haste e simula... sabe-se lá o que com o monstro.

avernas

Texto. Rodrigo Rudiger (rodrigo@digerati.com.br
Fotos. Helio Nono
Chinfra. Todo mundo

SERÁ QUE A CAVERNA TEM ESTALACTITES?

Enquanto fazíamos os preparativos para a vista, minha cabeça parecia uma rodovia no feriadão. As idéias passavam aos milhares como carros indo para o litoral. Como será a Caverna? O que será que tem lá dentro? Dá realmente para interagir com algo? Vamos para outra dimensão? Vou sair do meu corpo? Será que vai ter mulher pelada?

Detesto desfazer suas expectativas (assim como as minhas foram desfeitas), mas é provável que você sinta mais 'emoção' lendo esta matéria do que visitando a Caverna. Isso porque, como todo e qualquer mortal que ouve falar em realidade virtual, crie inúmeras fantasias sobre o que seria o jogar.

Imagine um lugar relativamente grande, com paredes imitando as texturas de uma caverna mesmo. Algumas estalagmites e estalactites artificiais espalhadas pelo local, muitas luzes por todo o teto e uma atmosfera meio sombria. Utilizaria algum equipamento nas mãos ou na cabeça e poderia interagir com objetos virtuais. Projeções viriam de todos os lados e um computador comandaria as ações. Realmente a viagem na minha cabeça foi grande, mas faz parte. Talvez seja muito influência dos parques de diversão, dos livros do Stephen King e dos filmes do James Cameron.

Completamente abobados, nossos heróis molham o chão da caverna com a baba

CAVERNA OU ESTÚDIO FOTOGRÁFICO?

Quando chegamos à Politécnica da USP, a ansiedade era grande. Com tanta coisa proliferando na mente, foi difícil colocar a cabeça no lugar até ver a Caverna de perto. Recepcionados pelo responsável pelo projeto, o prof. Marcelo Knorich Zuffo, fomos enfim apresentados ao aparato.

A primeira impressão foi exatamente essa: é um estúdio fotográfico com fundo branco. A Caverna é na verdade um pequeno quarto, dentro do Laboratório de Sistemas Integráveis (LSI) da Escola Politécnica da USP.

Suas paredes internas e o piso são telas preparadas para a exibição de imagens. Só o teto não recebe projeções. A entrada do pessoal que irá interagir é feita por uma das laterais, que se abre completamente. Segundo o professor Marcelo, outras cavernas no mundo possuem os 6 lados e o teto também entra na brincadeira.

Muitos ramos da ciência foram atingidos pelos benefícios técnicos da realidade virtual

Acima, pesquisadora no "pega, estica e puxa..." E viva a festa da sutura! Abaixo, o homo erectus virtual Rodrigo (imortaliza a visita posando com a competente equipe do NRV, responsável por tanta tecnologia... e por todas as viagens que fizemos!

ENVIADOS PARA OUTRA DIMENSÃO

O funcionamento da Caverna é fruto de muita pesquisa, muito trabalho e muito dinheiro em equipamentos. E que equipamentos! Logo de cara, dei de cara com uma autêntica estação Silicon Graphics, com o tamanho de um armário lá de casa. Além disso, computadores velozes e muito Linux - é o que os pesquisadores do LSI mais usam. Depois de uma aula sobre os equipamentos utilizados e o funcionamento da Caverna (ver pág. 24), estávamos prontos para conhecê-la em sua essência.

Como descrito anteriormente, o piso é uma das telas. Por isso, calçamos sapatilhas especiais para potencializar a experiência. O estilo é meio Bozo, pois você coloca a pantufa por cima do próprio sapato, e consequentemente Shaquille O'Neal morreria de inveja ao avistá-lo.

Ao meu lado, outro membro da equipe, Sérgio Pereira Couto, bravo guerreiro. Eu não poderia ser enviado para outra dimensão sozinho. Se algo desse errado no transporte, alguém tinha que se dar mal junto. Por que só eu entro nessas frias?

O único equipamento que utilizamos foram óculos 3D comuns, parecidos com aqueles distribuídos na Fenasoft há três anos, para proteger a vista do computador. Alguém lembra?

De repente, as luzes de todo o ambiente se apagam, a porta lateral se fecha. Cada um olhando para um lado diferente. Só existe você e aquele mundo branco, sem vida. Deu até um branco na memória... Subitamente, você vê algo se aproximando velozmente e... AAAAAHHHHHHH! Um tubarão prestes a me engolir! E outro! E mais outro! Estamos no fundo do mar.

Para quem tem imaginação fértil, gosta do assunto e fica viajando nas idéias, a imersão é ainda melhor. Para minha grande surpresa, nem haviam começado as demonstrações e eu já estava maravilhado: os tubarões nada mais eram que o screensaver de um dos computadores...

QUER SIMULAR? QUER SIMULAR? A CAVERNA VAI TE ENSINAR...

Retirado o screensaver, fomos expostos há vários tipos de exibições. Uma das mais interessantes era com uma aeronave. Através do computador, a nave pôde ser rotacionada, ampliada ou reduzida, e "arremessada" em nossa direção.

Nessa hora, enquanto eu estou quase babando, noto que meu companheiro de viagem, Sérgio, não demonstra nem ¼ da minha reação. Ele diz que aquilo não funciona, que ele não sente nenhuma diferença. O professor Marcelo olha para o distinto, verifica o bug e dá a sentença: "Não funcionar a mesmo, pois você pegou os óculos que estão quebrados"... Óculos trocados, Sérgio mergulha no ambiente e a saliva começa a escorrer.

Outro exemplo interessante fez lembrar uma montanha-russa, com a diferença que você corre pelos trilhos a pé. A impressão de estar em cima do trilho é forte, mas ainda quando você olha para os lados ou para trás e vê a paisagem sumindo. Cruel.

Outro exemplo interessante fez lembrar uma montanha-russa, com a diferença que você corre pelos trilhos a pé

Mais uma vez, viajei para minha infância. Lembrei de um livro que tinha composto por várias passagens desenhadas à mão. Ah... como eu queria entrar dentro daqueles livros, onde eu brincaria naquele ambiente mágico, feito de desenho. E agora, aos 21 anos, lá estou eu

E se você...

...for interessado na área, entre em contato com o NRV (Núcleo de Realidade Virtual) do LSI

Universidade de São Paulo
Av. Prof. Luciano Gualberto, 158
05508-900 São Paulo - SP - Brasil
Fone: (0xx11) 818-5589
Fax: (0xx11) 211 4574
Email: nv@lsi.usp.br
Site: www.lsi.usp.br/~nv

FERIDAS NO CORPO! PEDRAS NO RIM!

Após as experiências na Caverna, tivemos a oportunidade de testar outros projetos do LSI, como o simulador de Sutura (veja pág. 26 e 42). Em uma tela parecida com uma antena parabólica (chega a ser considerada uma Caverna portátil pelos pesquisadores) você também tem uma sensação de imersão. Na tela, uma visão horrenda, uma baita ferida aberta. Você, utilizando o braço de um pequeno robô, deve comandar a agulha e fazer a sutura. A sensação também é estranha, pois você realmente sente a pele repuxando, além da pressão dos furos que faz na carne.

Um outro demonstrativo simula a extração de pedras no rim! Além de sentir o peso do equipamento, você absorve toda a sensação do material viscoso pelo qual é formado o rim. Uma das pesquisadoras chegou a comparar tal sensação com o ato de mexer uma colher numa panela cheia de doce (deve ser de abóbora)...

PARA O ALTO E AVANTE

Mesmo sabendo que todas as nossas idéias a respeito da caverna foram por água abaixo, é um orgulho saber que a Caverna da USP é a primeira da América Latina, e que vários projetos pioneiros estão sendo realizados no LSI, a maioria ligada à área da medicina. Tudo leva a crer que essa tecnologia ainda vai ajudar muita gente, divertir muita gente e além de tudo, dar muito que falar. Ah, quando eu colocar uma dessas em casa...

Arte no cyberespaço

A grande tela chamada internet

por Sérgio Peréla Coelho
(sergio@digerati.com.br)

É a arte que imita a internet ou a internet que imita a arte? Leia e tire suas conclusões

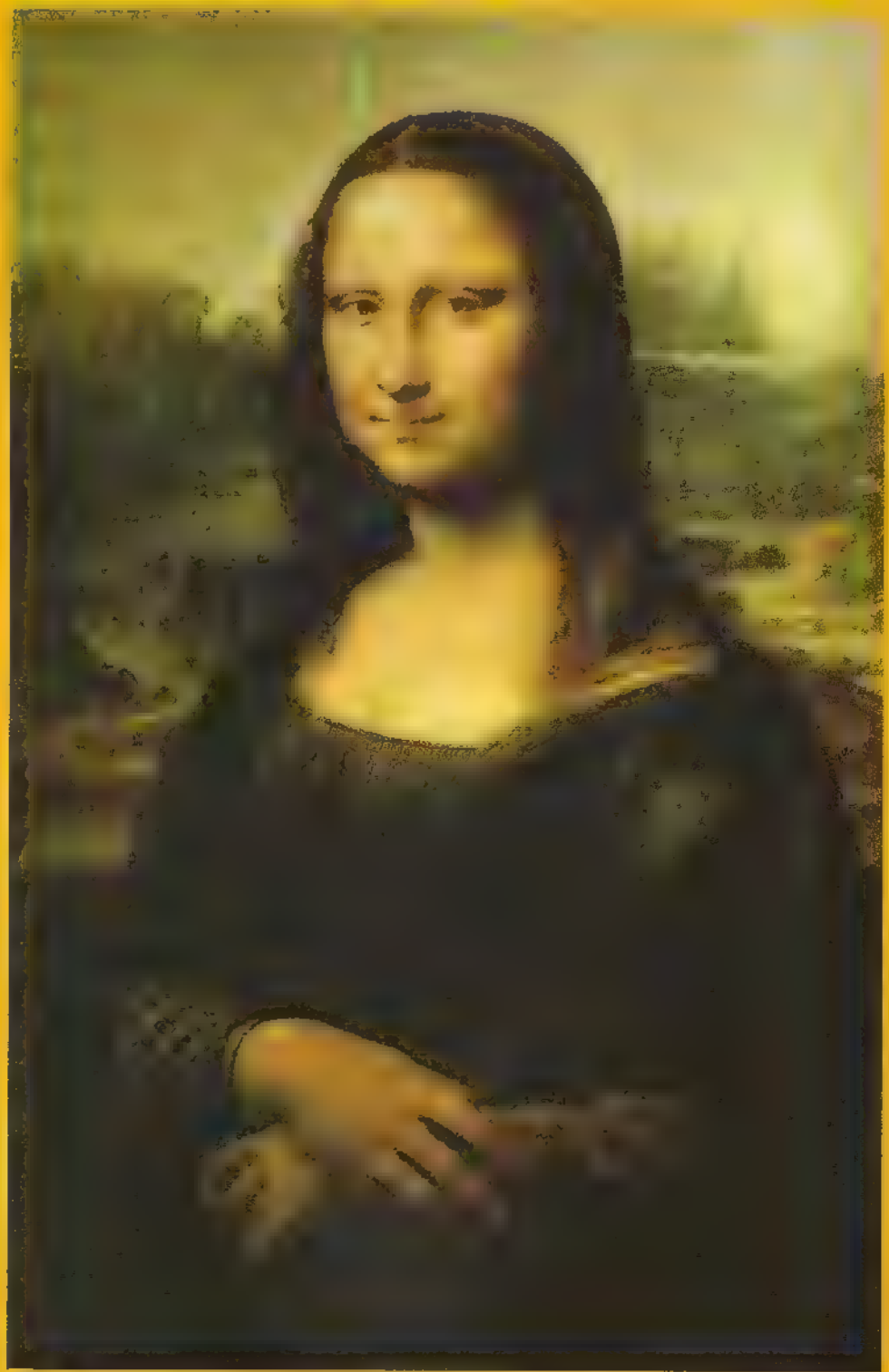
A internet já foi palco de muita coisa, desde discussões científicas à popularização de assuntos e pessoas. Com o começo de um novo século e o avanço constante da tecnologia, todos os setores da sociedade moderna foram obrigados a se adaptar aos tempos modernos.

Um setor que sentiu intensamente o passar dos anos foi a arte. Afinal, adentrar o mundo moderno é muito mais do que mostrar sua face em meio ao oceano de informação que permeia a rede. O ambiente do ciberespaço tornou-se mais do que um meio de divulgação, passou a ser uma enorme tela onde o artista pode criar uma nova modalidade: a arte digital.

Do modo como é concebida atualmente, a manifestação artística na grande rede se dá em dois planos bem distintos: a criação e a conservação.

No primeiro vemos a adaptação do artista, que passa a usar os recursos modernos para compor suas obras, no caso a internet e os programas usados na concepção de páginas que são, ao mesmo tempo, o ambiente e a parede onde sua obra será exposta. No segundo a tecnologia é usada não só para divulgar a arte tradicional (telas e estátuas físicas) para conservar o original, mas também para divulgar mais os trabalhos de museus e órgãos especializados e auxiliar na restauração de obras antigas.

Seriam esses tipos de relações entre arte e internet os únicos possíveis? Até que ponto a tecnologia influencia a arte e vice-versa?



Confira exemplos de cyberart no CD Geek#12

Arte tradicional

Muitos artistas tem perdido o "medo" de misturar seus temas com tecnologia. A internet tornou-se uma maneira de divulgarem seu nome e seus trabalhos de uma maneira que é muito mais do que ter um catálogo eletrônico.

Vera Sandroni é uma artista plástica que possui seu site na web. Vera nasceu em Tanabi, Estado de São Paulo e veio para a Capital em 1950, onde se formou em Letras pela Universidade de São Paulo. Em 1969 morou no Chile e em seguida na Colômbia. Visitou a Europa, percorrendo seis países: Espanha, França, Alemanha, Itália, Holanda e Suíça. Começou a desenhar por estímulo de Gustavo Zalamea, artista plástico colombiano.

www.verasandroni.com

Para Vera, a importância da web na arte é indiscutível. "Tenho um site e me é muito útil", explica ela. "Apresento meu trabalho dessa maneira como um portfólio, que me parece a maneira mais prática de dar a conhecer as referências necessárias a quem de interesse for. Por outro lado é irresistível não usá-la (a rede) como instrumento. Há sempre a dúvida sobre o caráter artístico deste meio, mas hoje, depois de assistirmos à evolução da fotografia como linguagem artística, fica colocada a descoberta da maneira de usar o computador como linguagem análoga ou própria. Por ser o meio mais democrático e cada vez mais acessível, pode e provavelmente será um meio massivo".

Há ainda muita resistência em aceitar a internet como parceiro mas o tempo parece ser o melhor remédio para fazer cair as desconfianças. "Todo meio tecnológico novo está sob suspeita até que prove o contrário", observa Sandroni. "Sem dúvida isso não significa que não se deve trabalhar com ele. Reiner Strasse* iniciou esta corrida. Smithson* o usava com frequência em seus trabalhos e hoje há os que fazem demolições do meio. Está aberta a possibilidade de usarmos mais tecnologia do que até agora fomos capazes. Para mim nada está proibido, a busca individual dos artistas vai necessariamente determinar esse valor". Não significa que, para um artista conseguir fama, basta ter seu site.

Tela de Vera Sandroni que divulga seu trabalho na web

"Todo meio tecnológico novo está sob suspeita até que prove o contrário"

Muito do trabalho, inclusive participações em exposições físicas, é necessário, sendo ainda fundamentalmente plástico determinado pelo artista. "Mas uma coisa não exclui a outra necessariamente", complementa Sandroni. "Alguns artistas são capazes de trabalhar com diversos meios sem perder a qualidade e até mesmo conservam seu estilo e problemática. A exploração do meio pode e, sem dúvida até deve dar liberdade para isso".

Não é só Sandroni que aprova a internet. Num levantamento informal feito para esta matéria foram registrados nada menos do que 48 sites de artistas plásticos em sistemas de busca, o que demonstra que a categoria está, aos poucos, passando por uma adaptação positiva ao novo meio.

Verificou-se, também, a existência de portais que se especializaram na divulgação de artistas plásticos, como

Art on The Web
Arte na Web - com links e serviços para os artistas interessados

Isso sem falar nos museus, com sites de obras físicas e virtuais. Todos os grandes museus de arte já possuem o catálogo completo em suas páginas, algumas com passeios virtuais por suas "instalações". Outros já reúnem informações e reproduções de arte famosa antiga e atual em páginas de museus virtuais, dos quais os mais famosos são o

Museu Virtual de Arte Brasileira
Museu Virtual Iberê Camargo
Museu Virtual Picasso
Museu Virtual de Arte do Uruguai
WebMuseum Paris

www.ar.net
www.artenaweb.com.br
www.museuvirtual.org.br
www.uol.com.br/iberecamargo/index.htm
www.tamu.edu/mocl/picasso
www3.diar.gelpas.com/muva2
www.puc-rio.br/wm

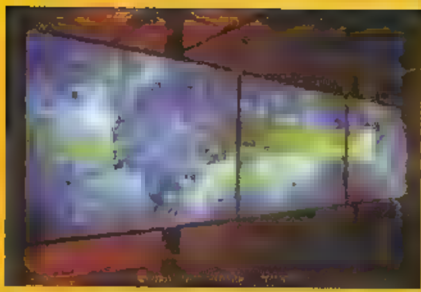
*Robert Smithson: artista americano, as vezes listado entre os da escola minimalista. Nascido em 1938 e falecido em 1973, celebrizou-se por usar meios incomuns para produzir seus trabalhos, como fotos, filmes e instalações peculiares, como é o caso de sua obra mais famosa, chamada Spiral Jetty. Para saber mais: (www.robertsmithson.com)

*Reiner Strasse: artista contemporâneo que utiliza a internet e meios multimídia como suporte e consequentemente canal de divulgação de seu trabalho. Nasceu na Bélgica em 1954 e continua em plena atividade. Para saber mais: (http://netartefact.de)

Arte digital

Quando uma página de internet não é considerada como tal? Quando é uma obra de arte, é a resposta. E nesse caso, a rede deixa de ser um ambiente para se tornar uma tela onde o artista vai lançar mão dos instrumentos mais atuais possíveis (Dreamweaver, Photoshop, Flash, até mesmo o Internet Explorer e o Netscape) para construir uma obra que, ao contrário das tradicionais, oferece movimento e uma gama de cores às vezes impossível de ser observada nas telas comuns

Vale a pena dar uma pequena passada de olhos nesses sites. A maioria das obras por lá são tendenciosamente vanguardistas, mas mesmo assim são interessantes de conferir



BEWITCHED

(www.bewitched.com)
Apesar do nome estranho não se trata de nenhum feitiço, mas sim de uma coleção de pequenas obras feitas com Flash, algumas interativas, onde o visitante pode observar padrões que mudam sozinhos ou desenhar estre as num quadro abstrato

A MAIOR LINHA DO MUNDO

(www.enter-net.com.br/LineAlvarez)
Já se imaginou navegando na maior linha do mundo? São 566,123 quilômetros de uma linha preta no meio de sua tela. Segure o botão esquerdo do mouse sobre o botão da barra de rolagem e mova seu cursor a uma velocidade aproximada de 1,0 km/hora. Uma experiência de louco...

1000 RIDICULOUS TRAGEDIES

(www.one38.org) - Obra de uma "organização terrorista poetica pela eliminação do ego" (seja lá o que for isso), as "telas" trazem pássaros e mais pássaros que compõe... outros pássaros. Vê-se influência do lendário artista Andy Warhol pelo arrojo das composições.

MUSEUM OF VISUAL POETRY

(w[illegible]mvpoetry.p[illegible]) - Neste site a arte digital e a poesia se unem numa combinação que exala simplicidade e cultura. O encontro se dá através de montagens de fotos, gifs animados e animações com Flash. Dá para perder um bom tempo na visita e na apreciação das obras

MUSEUM OF WEB ART - MOWA

(www.mowa.org) - O ápice do reconhecimento da arte digital como modalidade artística. Uma verdadeira viagem em quatro galerias com direito a cicerones virtuais e folhetos explicativos das mostras, além de uma pequena loja de souvenirs e cartões eletrônicos. Um site altamente recomendado.

DIANE FENSTER

(www.art.net/St[illegible]ritofab_Home/fenster.html) - Belíssimas colagens de desenhos e fotos em diversos projetos. Trata-se de um site que mostra obras expostas em galerias físicas mas que também são muito famosas entre os internautas apreciadores de arte

THE MULTI-CULTURAL RECYCLER

(recycler.p.ag.arist.org) – Misture imagens de várias web câmeras de diferentes lugares e veja o resultado. Parece mais uma montagem fotográfica ou mesmo uma tela abstrata. Uma proposta bem interessante

Com estes exemplos dá para concluir que a arte moderna está em processo de domínio de um novo espaço. O novo século mostra a fusão entre a tecnologia e a arte tradicional e os resultados parecem agradar tanto a artistas quanto a críticos. Isso sem mencionar o alto poder de divulgação que a net oferece para novos artistas soltarem suas idéias. Para tanto basta apenas um micro, acesso à internet, os softwares padrões para desenvolvimento de páginas... e muita, mas muita imaginação.

Hack de Nicks em Chats

As EnTrELinhAS dOs SIsTEMaS DE CARACteReS ASCII PerMItEm MÁgiCas

Geek #10: Transcrevemos algumas considerações do "fuçador" Marco Nunez sobre o Windows. Uma das mais polêmicas dizia respeitos à nomeação de arquivos no sistema. O assunto levantou polêmica acima da média e mostrou ser bastante extenso. Portanto com vocês, mais alguma luz sobre o tema com direito a uma aplicação prática, pelos honoráveis Crash-OverWrite e Oracule.

Arquivos sem nome

por Crash-OverWrite Oracule!

O Windows não aceita arquivos sem nome e se você tentar renomear um arquivo e não colocar um nome verá uma mensagem mais ou menos assim: "É necessário digitar um nome de arquivo". Digitar somente "espaço" também emitirá a mesma mensagem, assim como o caractere 255 (caractere nulo). Pode-se perceber claramente que fizeram o ASCII 32 e ASCII 255 chamarem a caixa de mensagem de erro e desviarem o código do programa. Porém como o Windows não possui e nunca possuiu uma boa segurança em nada é possível burlar esse sistema.

Com ALT+0160 pode-se imprimir o caractere 255 (não no papel, na tela seu ignorante!) e o programa não o detecta como tal. Assim, renomeando um arquivo para apenas ALT+0160 pode-se fazer um arquivo "sem nome" e/ ou sem extensão.

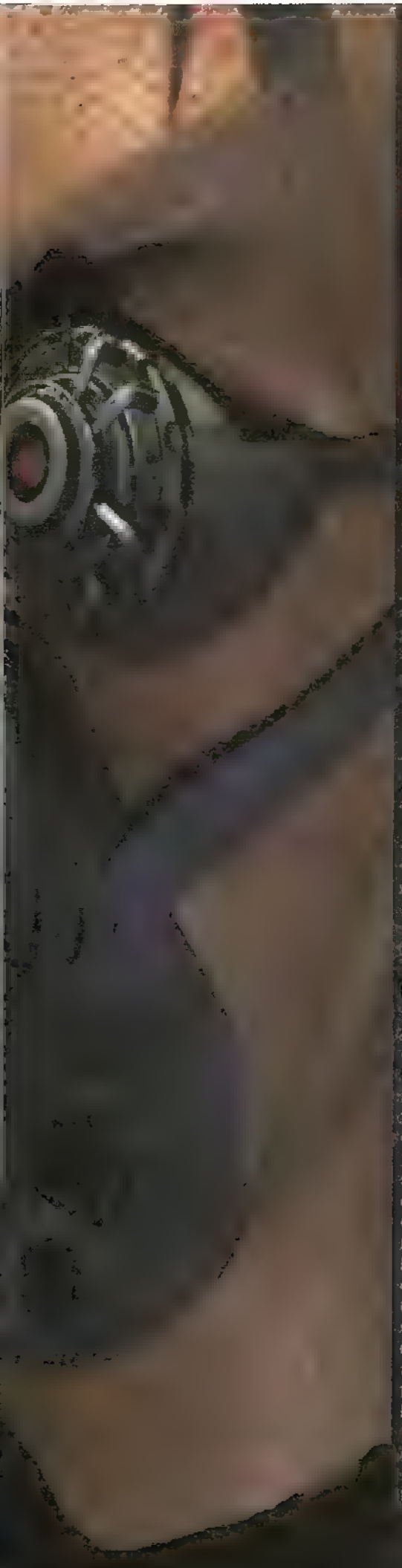
Da mesma forma é possível "clonar" um arquivo ou qualquer outra coisa, como por exemplo, um nick no bate-papo. É claro que, na verdade, os nicks são diferentes e você não receberá as mensagens mandadas para a vítima, porém com certeza vai ter muita gente mandando as mensagens pra você achando que está mandando para o

St4Tz

85% pesquisa "2001 Computer Crime Security Survey" declararam ter encontrado falhas de segurança em seus sistemas nos últimos 12 meses.

38% dos entrevistados na mesma pesquisa disseram ter nos 27%

94% suas empresas/ entidades.



"clonado". Você também poderá mandar mensagens em nome dele. Mas não abuse, use o método com responsabilidade.

Chega de enrolação, vamos ao que interessa: Nenhum bate-papo aceita dois nicks iguais na mesma sala (ia ser uma zona), também não é possível acrescentar espaços ou o caractere 255. O bate-papo reconhece e exibe uma mensagem de erro. Porém ele não é tão esperto assim, pois não reconhece o famoso 0160! Aí é só você escrever o nome da vítima e acrescentar ALT+0160.

No DOS é ainda mais fácil, ele "desabilita" o ASCII 32 (espaço) porém não desabilita o ASCII 255 (caractere nulo). Aí é só fazer como explicado para o ALT+0160 no Windows, que também é aceito no DOS (esse arquivo vai dar alguns problemas, mas nada que altere o seu conteúdo. Como por exemplo no Winzip, onde o caractere 255 simplesmente some!). Os métodos anteriores substituiam o nome por um caractere "invisível", mas pode-se ver que é deixado um espaço em branco.

Mas há como fazer um arquivo REALMENTE sem nome? Sim, novamente a Microsoft deixa a desejar! Você pode criar um arquivo sem nome mas com a extensão(exe ".exe" obs: ignore as aspas no nome do arquivo) no DOS ou em algum editor de texto. Os editores que testei são: Wordpad, Bloco de notas, Edit e Medit (claro que você não conhece este último, eu o fiz!). No Windows seu nome será ".exe" e no DOS será EXE~1, ou seja, ele não detectou a extensão (ao contrário do Windows) e ainda deu um baita BUG! Esse ~1 quer dizer que o limite máximo de bytes do nome do arquivo (caracteres, já que um caractere gasta um byte) foi ultrapassado, porém o limite máximo é 8 e o nome do arquivo só tem 4! É como ele não detectou a extensão, mesmo que o arquivo seja um executável (extensão EXE) não será possível executá-lo a partir do DOS (digitando ".exe").

No entanto é possível usar algum comando nesse arquivo por exemplo type .exe, onde o conteúdo do arquivo seria mostrado sem problemas, ou start .exe onde o arquivo seria executado (lembre-se que o start não funciona se o Windows não estiver sendo executado, assim se você ligar o computador no modo DOS não será possível executar o arquivo antes de renomeá-lo).

O DOS é algo tão bonito, complexo e mesmo assim antigo, que às vezes faz coisas que nem ele mesmo entende!!

Obs: Testamos isso em alguns Pc's. Na maioria os resultados foram os mesmos citados acima, mas em alguns parece que a tabela ASCII usa uma "fonte" diferente, pois quando digitamos alt+0160 (no DOS) ao invés de retornar um caracter transparente, o que veio à tela foi um "á". É meio estranho, pois tabela ASCII é a mesma tanto para o Windows, quanto para o DOS.

d13T Phr34K1n

Escuta de telefone sem fio com rádio comum*

Os telefones sem fio transmitem suas ondas por FM. Sendo assim, basta descobrir a frequencia. Fácil e ao mesmo tempo trabalhoso. A não ser que seja um rádio comum com uma antena muito forte, ele tem que ficar perto da base do telefone. tente a frequência 98,9 Mhz ou superiores. Mas não pense que é apenas ligar o rádio e escutar. Leva um tempinho até sintonizar com qualidade. Mas depois de sintonizada no ponto exato, é possível escutar perfeitamente.

Denial of Service & Cia

por G0pher117 e SeaShadow

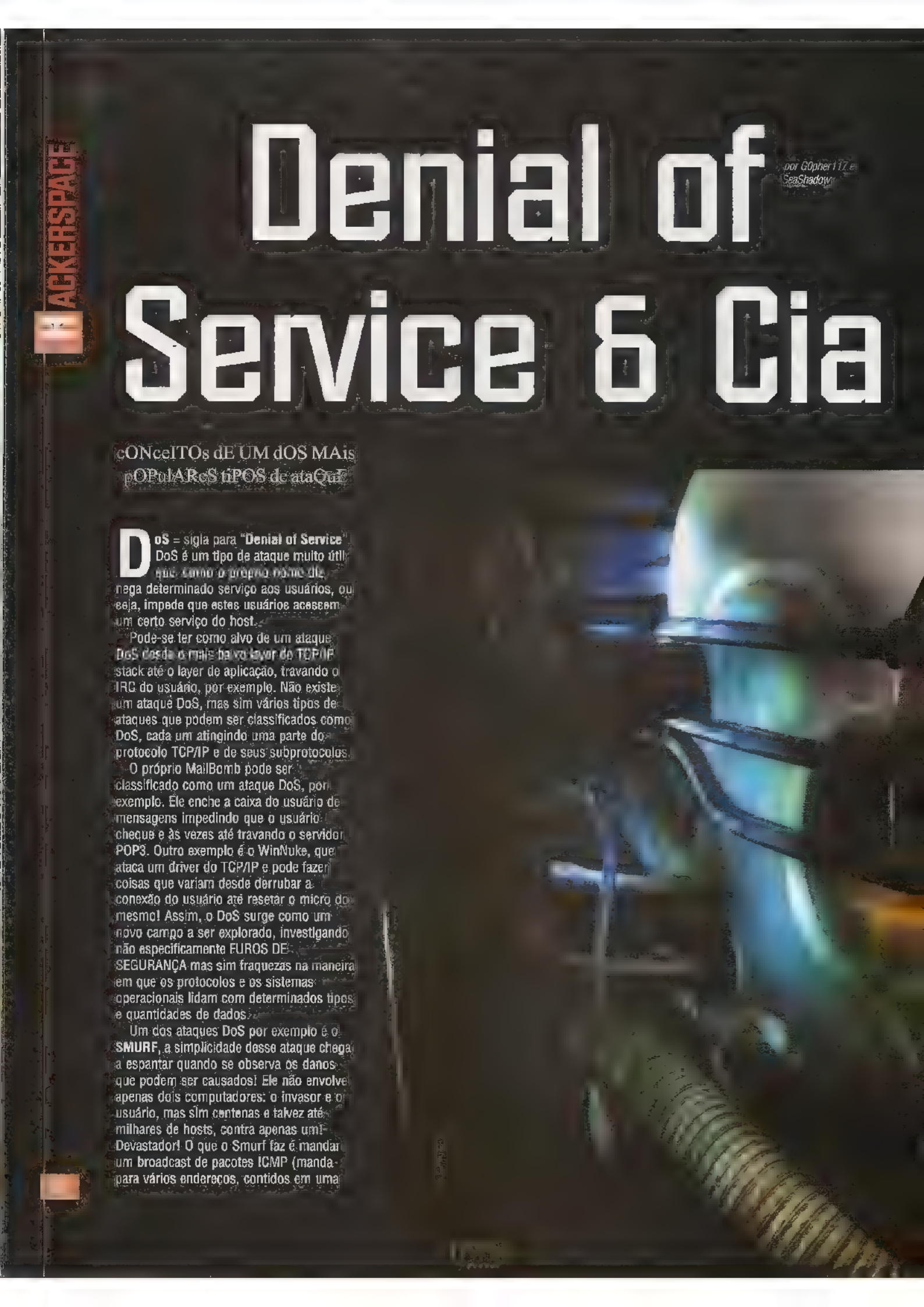
cONceITOs dE UM dOS MAis pOPulARes tiPOS de ataQue

DoS = sigla para "**Denial of Service**". DoS é um tipo de ataque muito útil que, como o próprio nome diz, nega determinado serviço aos usuários, ou seja, impede que estes usuários acessem um certo serviço do host.

Pode-se ter como alvo de um ataque DoS desde o mais baixo layer do TCP/IP stack até o layer de aplicação, travando o IRC do usuário, por exemplo. Não existe um ataque DoS, mas sim vários tipos de ataques que podem ser classificados como DoS, cada um atingindo uma parte do protocolo TCP/IP e de seus subprotocolos.

O próprio MailBomb pode ser classificado como um ataque DoS, por exemplo. Ele enche a caixa do usuário de mensagens impedindo que o usuário cheque e às vezes até travando o servidor POP3. Outro exemplo é o WinNuke, que ataca um driver do TCP/IP e pode fazer coisas que variam desde derrubar a conexão do usuário até resetar o micro do mesmo! Assim, o DoS surge como um novo campo a ser explorado, investigando não especificamente FUROS DE SEGURANÇA mas sim fraquezas na maneira em que os protocolos e os sistemas operacionais lidam com determinados tipos e quantidades de dados.

Um dos ataques DoS por exemplo é o **SMURF**, a simplicidade desse ataque chega a espantar quando se observa os danos que podem ser causados! Ele não envolve apenas dois computadores: o invasor e o usuário, mas sim centenas e talvez até milhares de hosts, contra apenas um! Devastador! O que o Smurf faz é mandar um broadcast de pacotes ICMP (manda para vários endereços, contidos em uma



lista a ser criada por você) só que com o endereço de origem spoofado com o IP do usuário. Assim, todos os computadores que foram pingados responderão unicamente para esse computador! Por exemplo, se você manda um ping para 1000 computadores e esse ping tem como IP de origem o IP do usuário, esse pobre coitado irá receber nada mais nada menos que 1000 pacotes ICMP de resposta! Quase ao mesmo tempo! Isso simplesmente detona com o micro do usuário e trava etc totalmente. A solução é reiniciar.

Outro ataque DoS que vale ser comentado é o **BONK/BOINK**. Os afetados com esse ataque são o Windows 95 (incluindo OSR2) e Windows NT 4.0. Esses dois ataques são na verdade variações do conhecido TEARDROP. O Bonk seria um teardrop que

[redacted]

trava mesmo máquinas patcheadas. Já o Boink é uma versão mais avançada do Bonk e permite que portas UDP sejam os alvos. Esses ataques baseiam-se no fato de que o Windows pode travar se receber muitos pacotes UDP corrompidos. Assim, o programa manda vários datagramas IP fragmentados e no computador alvo são remontados em pacotes UDP inválidos através do "overlapping bug", também muito explorado no TEARDROP.

E por último na galeria de DoS, o mais conhecido: WINNUKE. Os afetados são o Windows 95 (incluindo OSR2) e Windows NT 4.0. Quando o tio Bill Gate$ criou o Windows 95, pensou em como seria a implantação do compartilhamento de arquivos, dada através de um protocolo conhecido como NetBIOS (Network Basic Input/ Output System). Queria que fosse algo prático, constante e sem dificuldades para o usuário final. Com essa finalidade, reservou para o NetBIOS a porta TCP/IP 139 e deixou-a aberta em TODOS os sistemas, como um default.

Acontece que acabaram descobrindo que era possível fazer um ataque DoS bem interessante com essa porta 139. Esse ataque consiste em mandar uma mensagem OOB (Out of Band) para essa porta e como o Rwindows não sabe lidar com esse tipo de mensagem, ocorre um erro no TCP/IP stack do sistema, fazendo aparecer portanto, a clássica tela azul com as mensagens de erro do driver. Embora seja mais comum WinNukar uma pessoa pela porta 139, isso pode ser feito por outras portas relacionadas a NetBIOS (como a 135 e 137), desde que estejam "escutando". Entre a grande variedade de mensagens que podem surgir, essas são as mais comuns:

```
Fatal exception 0E at 0028: n VxD MSTCP(01) + 000041AE
This was called from 0028: in VxD NDIS(01) + 00000D7C
```

Esse procedimento faz com que a conexão do usuário caia ou até mesmo que o micro dele reinicie!

R3SSOurc3

http://members.v3space.com/?ice,hacking.html

[redacted]

WordClass, WarDialers, IRC War.

www.brasilhackeando.hpg.com.br

A maioria do material é 100% chupado de outros sites, inclusive tutoriais e seções, mas vale uma visita

Hacker Test

dESCUbrA de UMa veZ pOr tOdAs SE Você nAsCeu MeSmo pArA issO ou sE é A maiS PuRA EMpOLgACaO

Então você comprou duas edições da Geek, baixou mais uns 20 trojans, sniffers e vírus, invadiu o site do Açougue do Zé e já está achando que é um hacker? Antes de sair achando que você faz parte da elite digital, perca alguns minutos respondendo esse teste e veja como se sai. Se o resultado não for dos melhores, não tem problema. O remédio é simples: vai estudar, vagabundo!!

Pontuação

Conte 1 ponto para cada resposta afirmativa

[illegible]	Ignorante em computação
[illegible]	Um mero Usuário
[illegible]	Um Operador
[illegible]	Um Geek
[illegible]	Um Hacker
[illegible]	Um Guru
[illegible]	Um Mestre

Nota:

Se você não entendeu a pontuação pare o teste agora mesmo e continue assistindo ao programa do Evê Sobral que você ganha mais.

Nota:

Números que começam com 0x estão em base hexadecimal

0001 Você já utilizou um computador?
0002 ...por mais de 8 horas ininterruptas?
0003 ...mais de 16 horas?
0004 ...mais de 32 horas?
0005 Você já perdeu uma aula enquanto programava
0006 ...Perdeu uma prova?
0007 ...Perdeu um casamento?
0008 ...Perdeu seu próprio casamento?
0009 Você já programou enquanto estava bêbado?
0010 ...O programa funcionou no dia seguinte?
0011 Você já escreveu um simulador de vôo?
0012 Você sabe quantos dias você tem de idade?
0013 Você já teve vontade de fazer o download de uma pizza?
0014 Você assistiu ao filme "Tron"?
0015 Você lê e escreve caracteres ASCII em hexa ou octal?
0016 Você converte de cabeça EBCDIC para ASCII e vice versa?
0017 Seu computador conversa contigo?
0018 Você consegue assoviar a 300 baud?
0019 ... 1200 baud?
0020 Você consegue assoviar um número de telefone?
0021 Você já testemunhou um HD morrendo?
0022 Você consegue tocar música com sua impressora matricial?
0023 ... Com seu HD?
0024 Você tem uma foto feita de caracteres em impressora matricial?
0025 ...de Jesus Cristo?
0026 ...de Einstein?
0027 Você já desenhou uma figura em impressora matricial ?
0028 Você já recebeu um Fax ou uma xerox de um disquete?
0029 Você já mostrou a um iniciante a tecla any key?
0030 ...Ela era o botão de liga/ desliga?
0031 Você já debugou código de máquina pelo telefone?
0032 Já fez engenharia reversa ou descompilou um programa?
0033 ... Você encontrou bugs nele?
0034 Já ajudou alguém atrás do balcão com o terminal/computador?
0035 Já jogou um computador de uma altura maior que 2 andares?

Confira o programa GT Tron que simula a corrida de motos do filme no CD Geek#12

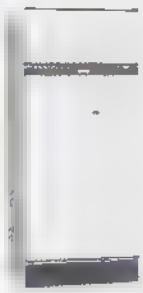
0036 Já resolveu um problema de hardware com software?
0037 ...Vice versa?
0038 Já destruiu equipamentos fisicamente só com uso de software?
0039 Você consegue converter de cabeça hex para octal?
0040 Já escreveu um programa que se auto-reproduz?
0041 Já criou um programa indestrutível?
0042 ...Intencionalmente?
0043 Você conhece a pinagem do RS-232C?
0044 ...Você consegue soldar um conector sem olhar?
0045 Você tem uma calculadora programável?
0046 Você já possuiu mais de um computador?
0047 ...4 computadores?
0048 ... 6 computadores?
0049 Você tem sua própria coleção de fitas magnéticas?
0050 ...As fitas estão sem identificação?
0051 Você possui mais de 64 disquetes?
0052 ...256?
0053 ... 024?
0054 Você tem algum disquete de 8"?
0055 Você já terminou um Adventure?
0056 ...Zork?
0057 Você já programou um adventure?
0058 ...real-time?
0059 ...multi-player?
0060 ...networked?
0061 Você sabe operar um osciloscópio?

0062 ...um voltímetro?
0063 ...um medidor de freqüências?
0064 Você já queimou com ácido uma placa de CI?
0065 Você já viu um cartão de 90 colunas?
0066 Você conhece mais de 4 linguagens de programação?
0067 ...8 linguagens?
0068 ...16 linguagens?
0069 Você já criou uma linguagem de programação?
0070 Você sabe programar em Basic?
0071 ...Você admite isso?
0072 Você sabe programar em Cobol?
0073 ...Você nega isso?
0074 Você já memorizou a tabela HOSTS.TXT?
0075 Você já escreveu um arquivo de configuração do Sendmail?
0076 ...Ele funcionou?
0077 Você tem amigos?
0078 ...mais de um?

0079 Você já sonhou em alguma linguagem de programação?
0080 Você tem dificuldade de focar objetos tridimensionais?
0081 Você já xingou a tecla CAPS LOCK?
0082 Você já marcou algum encontro pelo computador?
0083 ...A garota não foi?
0084 Você já escreveu um compilador?
0085 ...um sistema operacional?
0086 ... um device driver?
0087 ...um processador de texto?
0088 ...um vírus?
0089 Você já escreveu um programa de bioritmo?
0090 ...vendeu as análises?
0091 Já escreveu um programa que rodou perfeitamente após a primeira compilação?
0092 ...Ele tinha mais do que 20 linhas?
0093 ...100 linhas?
0094 ...Era feito na linguagem Assembly?
0095 ...Ele funcionou na segunda vez que você rodou?
0096 Você consegue resolver o Torres de Hanoi recursivamente?
0097 ...Não-recursivamente?
0098 Você assina algum newsgroup?
0099 ...Mais de 32 newsgroups?
0100 ...Mais de 256 newsgroups?

Numa fria sem energia

Refrigerador a gás da Cônsul e tchau racionamento



Quem disse que viagem no tempo é coisa de filmes de ficção? Taí o racionamento de energia que não deixa a gente mentir. Nesse novo contexto podemos perder desde as horas de lazer diante do micro até os alimentos que estão congelados e esperam ser deglutidos antes que estraguem.

Bem, enquanto a bagunça durar, não nos resta senão aproveitar as lições de nossos antepassados e voltar a usar aparelhos que consumam menos energia.

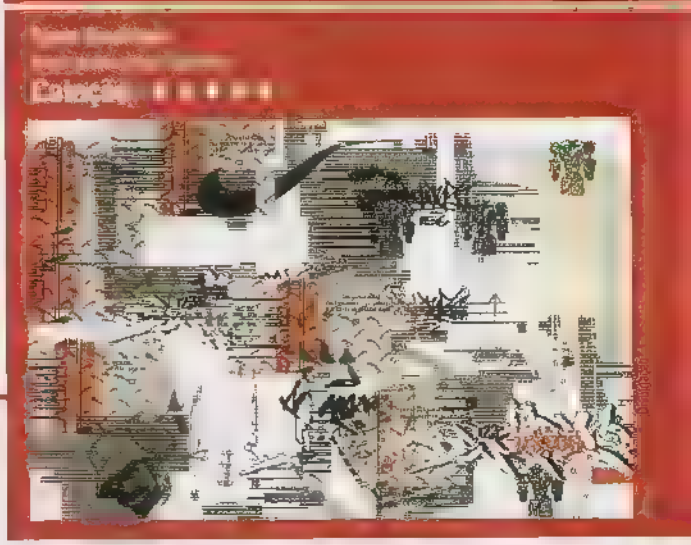
Dicas úteis: substitua as lâmpadas de casa pelas do tipo econômico. Use temporariamente aparelhos mais simples (seu CD player, por exemplo, pode ser substituído por um discman ou um simples rádio-gravador com CD player). Não, o próximo passo não é quebrar os móveis e fazer uma fogueira no meio da sala. Mas para não dar ao governo o gostinho de esfregar um "eu não disse" na cara da população - como se a culpa disso tudo fosse nossa, temos uma boa dica: o refrigerador a gás da Cônsul.

O eletrodoméstico (ou seria "gasodoméstico"?) consome gás GLP e tem uma válvula conversora que possibilita ligá-lo à energia elétrica quando o racionamento de luz acabar.

É um refrigerador normal, cujo design não lembra os aparelhos de seu avô, se é isso que você está pensando! Duro vai ser se reacostumar com energia elétrica quando tudo voltar ao normal. Aí você vai olhar para a geladeira e pensar: "Mas cada fria em que esse governo nos mete...".

Sérgio Pereira Couto

Refrigerador Cônsul 215 lts Biplex à Gás CDG22
Preço: R$ 1.219,00
Onde comprar: Lojas Americanas (www.americanas.com.br)
Cotação: ★★



A volta dos que não foram

Finado Dreamcast da SEGA é opção para geeks e hackers jogadores

Ah, a dor da perda... Quando a SEGA anunciou que o amado Dreamcast seria descontinuado, uma lágrima rolou por minha face de jogador. Alguns dos jogos mais legais que tive o prazer de experimentar foram num Dreamcast. Mas não é que mesmo morto, ele consegue fazer barulho?

Existe toda uma comunidade hacker engajada em garantir a sobrevida da pequena maravilha, programando uma série de novidades que fazem do Dreamcast uma completa solução de entretenimento a baixo custo. Com ele é possível navegar pela Internet e ler e-mails facilmente. E é claro, se navega, permite jogo online. E diversão mesmo é quando você queima CDs com programas que acha na rede (MP3, VideoCD, até mesmo jogos de outros videogames como o Nintendo 8 bits, o Master System, o Mega Drive e o Super Nintendo) e o valente Dreamcast roda.

Item obrigatório para qualquer geek que se preze. Além de divertido, é relíquia.

J.J.A.

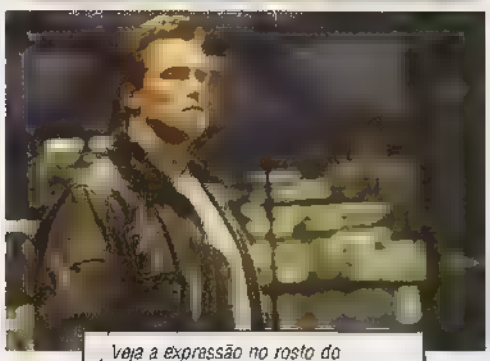
Console Dreamcast
Preço: US$ 99,00 (o nacional, por extorsivos R$ 600,00)
Onde comprar: Amazon.com e outras lojas gringas online
Cotação: ★★★★★

Isso é que é ator!!

Arnold Schwarzeneger em dose dupla no DVD do 6º Dia

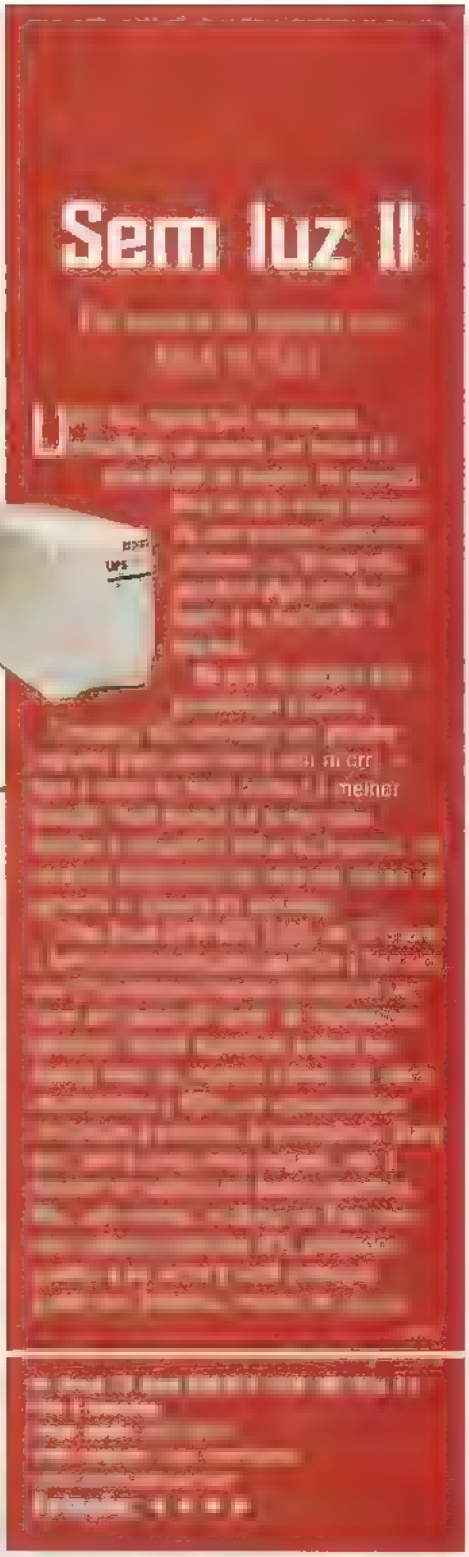
Ficção científica que embarca na onda da clonagem humana, com todo discurso "não-se-pode-brincar-de-Deus" que o assunto permite. O que faz esse DVD sensacional é a possibilidade de usar o seletor de cenas e ir direto para a dezenove, onde temos o encontro dele, Arnold, com ele mesmo, Schwarzenegger. Se você conseguir segurar a onda até o final do filme, quando o bem vence o mal, poderá assistir a uma cena digna do Oscar, onde ele, Schwarzenneger, com o sotaque cada vez pior, filosofa sobre sentimentos humanos com ele mesmo, Arnold.

Cássio Oliveira



Veja a expressão no rosto do Arnoldo. Merece ou não um Oscar?

DVD O Sexto Dia (ELA, 2000)
Elenco. Arnold Schwarzenegger, Michael Rapaport, Tony Goldwyn, Robert Duvall
Direção: Roger Spottiswoode
Preço: R$ 40,00
Onde comprar: 2001 Video (www.2001video.com.br)
Cotação: ★★★



Etiqueta? Só na roupa

Pura frescura? Necessidade? Cláudia Matarazzo e os bons modos na web

Para uns pura frescura. Para outros, questão de educação e diferenciação social. E ainda pode ser, para alguns, fonte de lucro. Isso é etiqueta. Sim, quem pensava que os bons modos restringiam-se à vida social do mundo real está enganado, já tem gente preocupada com boa educação virtual.

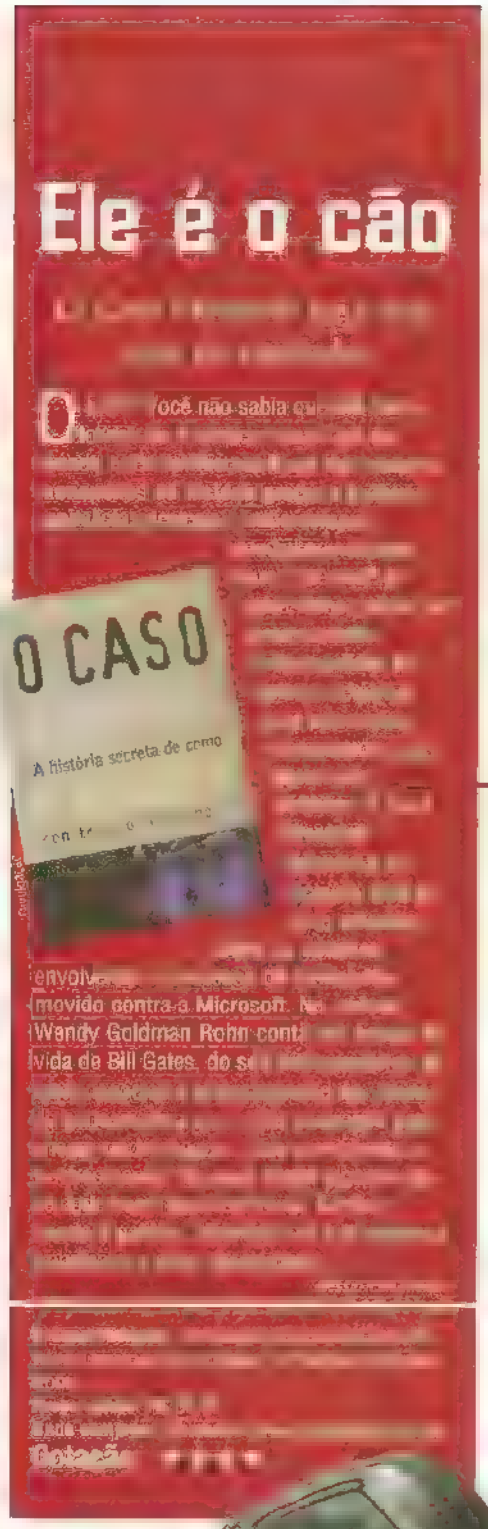
O livro de Claudia Matarazzo, que continua a saga de tentar educar esse primitivo povo terceiro-mundista,

discorre sobre net queta. Sem querer parecer dona da verdade, mas com conselhos e dicas meio óbvias, a leitura te dá uma sensação de *déjà vu*. A linguagem flui bem e em meia hora você consegue ler todo o livro, até porque ele só tem 90 páginas, com um apêndice de alguns emoticons, sufixos e abreviaturas de países.

Na verdade se você tiver um pouco de bom senso entenderá aquilo que permeia todo o discurso do livro, a relação com a rede é uma extensão da vida social, portanto as regras de elegância e etiqueta são praticamente as mesmas. Então lembre-se: entre os quatro copos postos à mesa, o copo maior, próximo ao prato, é o de água, seu maloqueiro!

Isis Gabriel

Net com classe - Um guia para ser virtualmente elegante
Claudia Matarazzo
Preço: R$ 9,90 (www.submarino.com.br)
Cotação: ★★



Pague seus pecados

Sacrifice, um desfile de mundos mágicos

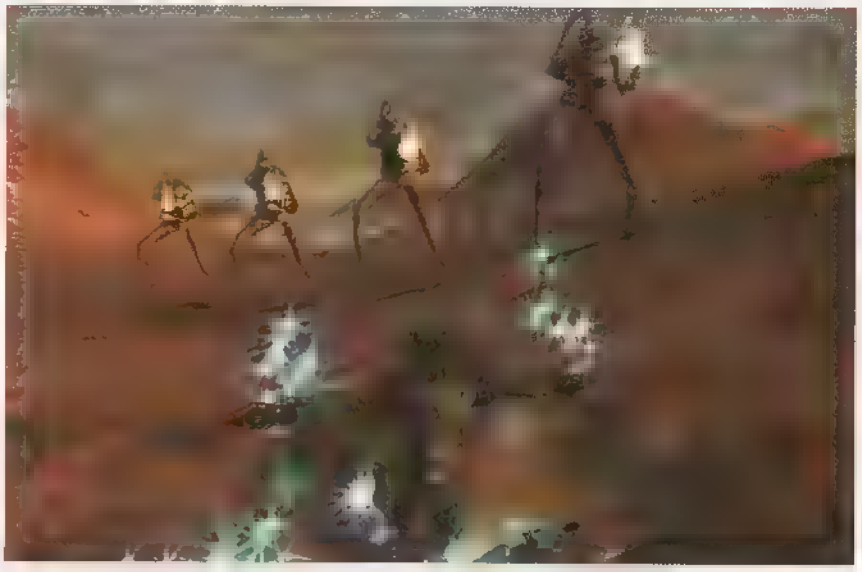
Imagine-se num mundo destruído. Até aí vão as histórias já exploraram este velho argumento. Mas há um diferencial: foi você quem o destruiu. Complicado? Nem tanto. Basta colocar-se à disposição dos poderosos deuses neste mundo estranho e fazer o que eles quiserem. Você ganha novos poderes à medida que cumpre seus objetivos e de acordo com o deus para quem está trabalhando.

Sacrifice tem elementos de RPG com estratégia em tempo real. Foi lançado nos EUA e na Europa há pouco tempo e já está entre os mais premiados. Claro que tudo tem seu preço. O jogo exige um Pentium 300 MHz com 64 MB de RAM e placa aceleradora 3D. Os gráficos são um espetáculo, mas não justificam o peso da aplicação.

Vai por mim, é uma experiência incrível controlar magos, exércitos de criaturas, e utilizar uma quantidade enorme de feitiços e encantamentos para superar obstáculos. Algumas criaturas podem ter um design meio ingênuo, o que torna o visual mais próximo de um conto de fadas do que de uma aventura de ficção científica. Mas o jogo deve agradar mesmo é aos fãs da adrenalina pura.

S.P.C.

Sacrifice (Interplay e Shiny Entertainment - Lançamento Byte & Brothers)
Preço médio. R$ 59,00
Onde comprar: Brasoftware (www.brasoftware.com.br)
Cotação: ★★★★



Em síntese: bom

Nokia 7160: para geeks abastados como eu

Abusando do poder de síntese: o celular Nokia 7160 com capacidades WAP é bom, tirando o tamanho um pouco avantajado. As qualidades vão desde o display de bom tamanho, que permite ler com maior facilidade o conteúdo de sites WAP, até a bateria utilizada que é a mesma de toda série 6120, Strike & cia. Os destaques são o botão central, uma espécie de scroll que elimina as teclas de setas para navegação nos menus e na web, e a possibilidade de comunicação com computadores. O celular vem com um cabo serial para conectar ao micro e fazer coisas como trocar dados de agendas, carregar novos toques baixados pela net etc.

O que compromete é mesmo o tamanho e o peso. As outras dores de cabeça no seu uso não são culpa dele e sim da rede WAP brasileira que ainda deixa a desejar. O preço? Ora, o preço não é problema para milionários como eu...

A.F.M.

Nokia 7160
Preço médio. R$ 850,00
Onde comprar: Rickte (www.rickte.com.br)
Cotação: ★★★★

Um ogro herói?!

Shrek é repulsivo, irreverente, iconoclasta, grosso... e muito divertido.

Um herói, uma princesa e um vilão desprezível. Nada de novo no front, não é? Agora lembre-se dos contos de fadas que ouvia quando criança e pergunte: alguma vez o herói trouxe cera do ouvido para fazer uma vela? Ou a princesa lutou no estilo das clássicas cenas suspensas no ar de Matrix?

Isso é Shrek, a mais nova produção do estúdio de Spielberg, o Dreamworks. Feito com um sistema especial desenvolvido pelo estúdio chamado FLJ (Fluid Animation System) que dá as texturas realistas do cenário. O resultado é impressionante. São tão reais quanto possíveis. Mas o mais legal não é a técnica, é o recheio.

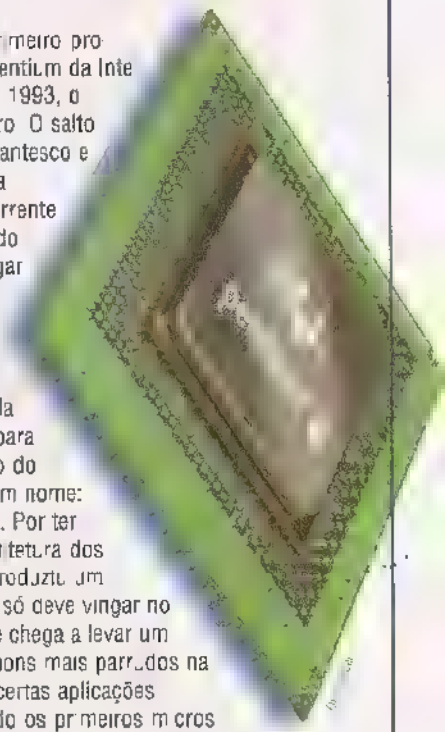
O herói do filme é o ogro Shrek, dublado em português pelo Bussunda. Irritado porque seu pântano foi invadido por uma horda de personagens de contos de fadas, ele vai até o castelo do vilão Lorde Farquaad, reclamar. Farquaad por sua vez quer achar uma princesa para casar e virar rei. O minúsculo vilão faz um trato com Shrek: se ele conseguir uma princesa para ele, terá seu pântano de volta. Em companhia de um simpático e atrapalhado Burro, lá vão os dois. Mas a princesa parece se apaixonar por Shrek, numa alusão à Bela e a Fera. E ela mesma tem um segredo que... bom, é melhor ver. Risadas incluídas no preço do ingresso! Ah, participações especiais de: Cinderela, Branca de Neve, Chapeuzinho Vermelho, os três ratos cegos, Pinocchio etc.

S.P.C.

Shrek (EUA, 2001)
Vozes (no original): Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, John Lightgow
Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson
Em cinemas de todo Brasil
Cotação: ★★★★

Volte mais tarde

Pentium 4? Ainda não...



Quando o primeiro processador Pentium da Intel foi lançado, em 1993, o mundo era outro. O salto dos 486 foi gigantesco e a Intel não tinha nenhum concorrente. Agora, é a vez do Pentium 4 chegar ao mercado. E dessa vez, as coisas não estão fáceis como na década passada. E cá para nós, o carrasco do Pentium 4 já tem nome: Athlon da AMD. Por ter mudado a arquitetura dos chips, a Intel produziu um Pentium 4 que só deve vingar no futuro. Hoje ele chega a levar um cacete dos Athlons mais parrudos na hora de rodar certas aplicações. Portanto quando os primeiros micros com o P4 começarem a invadir as lojas e anúncios por aí, respire fundo e espere um pouco mais para jogar seu PII podrão no lixo.

A.F.M.

Pentium 4
Preço médio: R$ 875,00 (com a placa mãe)
Onde comprar: SuperKit (www.superkit.com.br)
Cotação: ★★★★

Um DJ cheio de moral

Laurel e Hardy.

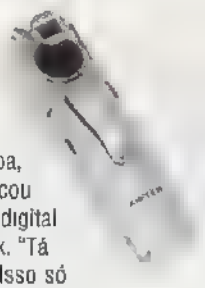
Mocean Worker – Aural & Hearty
Preço: R$ 40,00
Onde comprar: (www.liv
Cotação: ★★★★

Pérola escondida

Spy Vs Spy

Acessório de espião? Não. É a minicâmera digital Aiptek

Já estive em lugares, conversando com alguém, quando bateu uma irresistível vontade de registrar o momento. Porém tirar uma foto não é tão simples assim. Minha câmera caseira, por exemplo: coloca filme, posiciona, liga o flash, verifica a pilha, enquadra, pede para alguém segurar a câmera para você, a moça atrapalha a objetiva... Uma foto pode durar uma boa meia hora se tudo não estiver em seu lugar.



Foi quando uma pessoa, aqui da redação, me indicou a minicâmera fotográfica digital PenCam II XGA, da Aiptek. "Tá brincando?", respondi. "Isso só existe em filme de James Bond". Mas se é preciso ver para crer, eu vi e caí de costas. A câmera é definida como "o começo da diversão fotográfica digital". É do tamanho de uma barra de chocolate e pesa 55 gramas. Tem ótima resolução e dá para fazer seqüências de fotos em lugares bem escondidos. Quer mais? Precisei mesmo testá-la e coloquei uns dez amigos juntos. Só fato de não ter que espremer todo mundo para caber já valeu. Dá, ainda, para criar panorâmicas de 360° com um toque 3D surpreendente para depois exibir em seu Website.

O perigo é que, de tão pequena, fica fácil esquecê-la. Só se inventarem um sensor para colocar na câmera que apite quando você assoviar. É ou não é uma boa idéia? Vou registrar, inventar um chaveiro com isso e ficar milionário!

SPC

Mini Câmera Fotográfica Digital Aiptek - PenCam I XGA (Spypen I) Prata
Preço: R$ 429,00
Onde comprar: Superkit.com (www.superkit.com.br)
Cotação: ★★★★

Feijão Maravilha

Porque tecnologia se põe na mesa, sim!

Especialidade de milhões de mães Brasil afora, um feijão bem temperado é receita certa para tirar a "barriga da miséria". Mas solteiros, cozinheiros perigosos, preguiçosos e geeks em geral, não fiquem tristes. Nem tudo está perdido, a tecnologia está aqui para socorrê-los. Desta vez, a ajuda vem da indústria alimentícia Vapza e seu feijão pré-pronto.

Quando foi aberta a embalagem, tive um choque. embalada a vácuo, aquela massa compacta e escura me embrulhou as realmente nojentas. Mas eu tinha que provar, fazer o quê?

Primeiro ponto ganho: é muito rápido e fácil preparar. Segundo, é preciso ser muito estúpido para errar o ponto. Terceiro: o sabor é agradável! Quarto: como a embalagem é plástica, parafraseando a célebre piada, não há riscos de encontrar um pêlo do saco do Feijão..

Hudson Ricardo

Feijão carioca pré-pronto Vapza
Preço: R$2,50
Onde comprar: (www.amella.com.br)
Cotação: ★★★★

Doces Ruídos

Tecnologia e qualidade no novo CD do Pato Fu

1993. Com uma fitinha demo batizada "Pato Fu Demo", o Pato Fu (obvio) apresentava se ao pub.co. O primeiro 'play", *Rotomusic de Liquidificapum*, liberou a bílis da mídia roqueira indignada. O pecado: pop-rock de primeira, fruto de uma salada de metal, punk, eletrônico, suavidade e letras divertidamente nonsense. O tempo, mano velho, passou ráp do e eis "Ruído Rosa", o sexto trabalho. Todos os elementos que marcaram sua trajetória estão aqui: experimentalismo, uso de tecnologias de estúdio, canções meigas, músicas enérgicas, melodias "grudentas", uma certa melancolia em meio ao tradicional clima alto astral, e claro, a doce voz de Fernanda Takai.

A qualidade da gravação e das músicas, a farta tecnologia disponível durante a mixagem e masterização fazem de "Ruído Rosa" um trabalho riquíssimo, singular até mesmo para a discografia do Pato.

Ouça e descubra porque há tempos o Pato Fu é a banda mais inventiva, instigante e delic osa do pop-rock brasileiro.

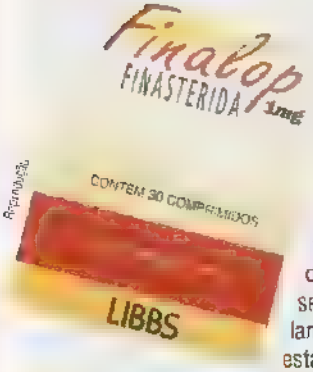
H.B.

Pato Fu Ruído Rosa
Preço médio: R$ 25,00
Onde comprar: (www.somlivre.com.br)
Cotação: ★★★★★

Bola de cristal

Os cabelos vão indo, mas a Finasterida tenta segurar

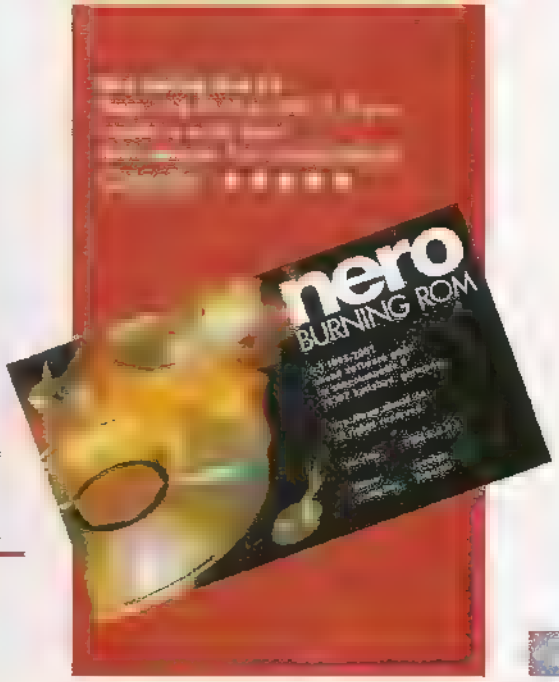
E se os ícones de programas do seu computador de uma hora para outra sumissem? Se só ficassem tracinhos acompanhados dos nomes dos softwares? Tudo continuaria funcionando perfeitamente, mas o visual não seria o mesmo. Foi isso que senti na entrada dos 20 anos, quando meus fios de cabelo começaram seu êxodo rumo à terra prometida. No consultório do dermatologista, a solução me foi anunciada: finasterida. O receio de ficar careca me fez tomar durante cerca de um ano e meio o medicamento, originalmente produzido para tratar de problemas na próstata, mas que apresentou o sensacional efeito colateral de fortalecer os fios de cabelo e mantê-los no lugar. Novos fios nas áreas devastadas? nem pensar. Apenas um alento, uma esperança de manter os soldados no combate. No meu caso simplesmente parei de tomar os comprimidos, que devem ser ingeridos uma vez ao dia, durante o resto da sua vida: senão os cabelos voltam a cair, segundo os médicos. Não senti grandes alterações: nem fique me lamentando pelo avanço da careca: afinal esse é um problema que está na minha cabeça...



A.F.M.

Finasterida (nome dos remédios: Propecia, Finalop)
Preço: R$ 55,00 em média: caixa com 30 comprimidos
Onde comprar: Consulte um dermatologista antes (www.drugshop.com.br)
Cotação: ★★

Queima, ordinária!



Script Kiddies: a peste da internet

por fraia/ el8gurl

Garotos com pouco conhecimento e muita vontade de agir. Conheça-os

Os Script Kiddies são, em sua maioria, garotos entre 12 e 20 anos que procuram "se firmar" no mundo digital sob o pseudo-adjetivo "hacker", mas que, no entanto, não possuem estrutura de conhecimento necessária para tanto. A grande diversão desses garotos é "pegar" máquinas pelo mundo, através da internet.

A principal diferença entre um hacker e um Script Kiddie é a base de conhecimentos dos dois. A segunda, o tipo de ataque. Os legítimos hackers são indivíduos com conhecimentos variados, incluindo linguagens de programação de alto e baixo nível, que atacam um alvo distinto, utilizando para isso ferramentas diversas, que explorem vulnerabilidades presentes na máquinas em questão. Eles entendem como ocorre a vulnerabilidade e qual a forma de tirar proveito dela.

Os Script Kiddies não possuem tantos conhecimentos assim. Hoje em dia, está cada vez mais fácil tornar-se um. Os Script Kiddies precisam apenas de um Exploit e um Scan que procure a vulnerabilidade específica que o Exploit explora em máquinas pela internet.

Note a diferença: enquanto os hackers possuem um alvo distinto para se aproveitar de qualquer vulnerabilidade presente, os Script Kiddies possuem uma vulnerabilidade distinta para explorar em milhares de grupos de máquinas pela rede mundial. A que pegar pegou! Claro, se for uma máquina que hospede alguma página famosa, eles com certeza vão desfigurar a página, colocando algo como "owned" ou "defaced" by Fulano de Tal, ou ainda xingamentos para Bill Gates ou Fernando Henrique Cardoso (os mais usados). No máximo, podem fazer os chamados "vhosts", utilizando os domínios hospedados pela máquina, para entrar no IRC com endereços "personalizados", como "eu.odeio.a.brasnet.org", ou "quero.que todos.vao pro inferno org" (neste exemplo, a máquina invadida precisaria hospedar os domínios brasnet.org e inferno.org) ou ainda não fazer nada, guardar a máquina e utilizá-la mais tarde, para pegar outras máquinas através dela.

Resumindo: eles não compreendem nem o que causa a vulnerabilidade, nem muito menos como age um Exploit. Os mais espertinhos conseguem fazer scripts em Shell Code para automatizar mais o processo de captura de informações. É claro que alguns hackers se utilizam desse método para pegar máquinas (o que aliás não é nada difícil), com o intuito de utilizá-las mais tarde para outros tipos de ataques, como DoS ou Slice3. Mas eles entendem o que estão fazendo.

Citemos um exemplo de ação de um Script Kiddie, utilizando Exploit para o Bind, da ISC (quase todas versões do Named possuem bugs, o que significa que mesmo que você esteja com a versão mais recente, que de qualquer forma é a maneira mais segura, com certeza daqui a alguns meses já vai haver um exploit para essa versão também). Só vamos precisar do exploit, do z0ne e do Binfo.udp (dois programinhas quem costumam vir em todos os Portscans). Com o z0ne, criamos uma lista de IPs de domínios .co.kr, por exemplo. Depois, escaneamos esses IPs com o Binfo.udp. Agora, é só procurar no Log as máquinas com a versão bugada, e testar o exploit. Em cerca de 70% das máquinas, dá certo.

Existem centenas de Script Kiddies por aí e eles proliferam com uma velocidade incrível. A maioria dos "grupos hackers" do Brasil é formada completamente por Script Kiddies. Segundo a Attrition.org, um site que monitora desfigurações em home pages, o Brasil foi o país que mais cresceu no número de "defacements" em todo o mundo. Dentre esses "grupos hackers" que gostam de desfigurar páginas, podemos citar os Crime Boys, o Prime Suspetcz, o Insanity Zine COrp, o Furia.br como exemplos de grupos formados apenas por Script Kiddies. Eles não são inofensivos e justamente por não serem "hackers legítimos" o perigo pode se tornar maior. Por isso, hoje em dia, ter um sistema seguro é essencial. Quão seguro é o seu?

Mídia Interativa

Em mês de aniversário, é a Geek que lhe presenteia com um super CD

Ufa! Nessa edição o CD deu um trabalho incomensurável. É que a Geek está soprando três velinhas nessa edição e nós quisemos tornar esse CD especial, uma reverência ao leitor. É nítido que ouve uma reformulação no conteúdo nessa edição. Voltamos a trazer distribuições completas de Linux, aumentamos o repertório de softwares para Mac, WinCE, PalmOS e Unix. Também renovamos e ampliamos nosso foco em cultura digital (música, vídeos, e-books, cursos e apostilas), cobrindo o vácuo deixado pelo excessivo tecnicismo de outras publicações da área.

Atendendo as suas exigências, também providenciamos mais duas melhorias: uma seção destinada exclusivamente aos softwares mais populares e úteis do momento e uma documentação mais completa do material contido no CD, principalmente no que se refere à licença dos programas, localização na mídia e funcionamento.

Para completar, conseguimos transformar a mídia numa extensão de nossas matérias e textos, incluindo sempre softwares relacionados aos temas em pauta. Assim, você lê a revista e confere no CD os efeitos práticos de nossas palavras. Esperamos que vocês gostem das novidades, com a certeza de que há muito mais novidades escondidas em nossas mangas...

Windows:

Caso a interface gráfica não surja automaticamente quando você inserir o CD, abra o Windows Explorer e execute o arquivo GEEK12.EXE no diretório raiz do CD. Executando esse arquivo, você entrará num menu multimídia que categoriza e dá acesso intuitivo aos programas, além de oferecer informações úteis sobre cada um dos softwares. As categorias estão dispostas à esquerda da tela. Selecionando uma delas, os programas aparecerão à direita, ficando disponíveis para instalação/uso. Caso tenha dúvidas sobre categorias, programas, licenças e mais, acesse o botão CONTEÚDO na interface para ter um apanhado completo de tudo que há na mídia. Usuários de outras plataformas poderão acessar a lista de softwares clicando duas vezes sobre o arquivo CONTEUDO.HTML, na pasta raiz do CD.

Linux:

Com exceção do WinLinux, que só instala a partir do Windows, todo o conteúdo deve ser descompactado para uma pasta de seu HD com o comando tar -xzvf arquivo.tar.gz. Depois você precisa instalar os aplicativos seguindo os procedimentos específicos de cada um. Alguns pedem a execução de scripts, como /.install. Outros precisam que você dê uma ordem de comandos como make / make install / ./Configure.

Mac:

Descompacte o conteúdo do diretório /Macos para seu HD e rode os programas. Para descompactar, você precisa do programa Aladdin Stuffit Expander, que é freeware e já vem instalado junto com o sistema nas últimas versões do MacOS. Para obter uma nova versão deste programa, vá até o site www.aladdinsystems.com

DVD:

Insira o CD no leitor de DVD e pressione Play para assistir ao curta-metragem que selecionamos.

Portáteis:

Antes da instalação, seu portátil deverá estar conectado ao PC (drive de CD) para que o programa possa ser instalado no sistema.

Dreamcast / Playstation e MP3 Players

Insira o CD no drive, rode o aplicativo de leitura de MP3 e indique o diretório /mp3 do CD.

Liquidificadores:

Coloque o CD dentro do copo, atarrache o copo ao motor e pressione (ou arraste para a direita) o botão On/Off.

Atendimento ao Leitor

De Segunda à Sexta
das 9:00 às 13:00 e
das 14:00 às 18:00

ou pelo e-mail
atendimento@digerati.com.br

Tecnologia & Bizarrice

Mundo Estranho

O terror do fast food

Por Jocelyn Auricchio (jj@digerati.com.br)

Antes de começar, gostaria de agradecer aos e-mails de ódio que recebi pela edição passada, onde os gatos são analisados como seres sombrios do caos. Muito obrigado, gente boa!

Eu sei, parece conspiracionismo, mas eu realmente acredito que esses fast foods são alguma forma satânica de domínio mental. É sério! Pare para pensar, aquelas batatinhas fritas, por mais que você se esforce, é impossível fazê-las em casa. As dos fast foods, especialmente a do McDonalds, são crocantes e gostosas, mas não tem cheiro de batata... eu tenho medo de pensar no que eles adicionam naquilo... e já que toquei no assunto...

Que diabo é aquele psicopata vestido de palhaço? Em nome de Deus, aquilo é uma aberração! Cada propaganda em que ele aparece na televisão me faz ponderar sobre a sanidade de nossa sociedade... Imagine, um sujeito com cara de louco correndo atrás de um povo anormal apenas para pegar uma caixa de papel com umas porcarias de plástico dentro. Veja bem, o ser CORRE atrás de um panaca vestido de ladrão que rouba lanches apenas para pegar um brinde do Bambi...Lamentável, simplesmente lamentável...

Será esse o modelo que queremos para nossas crianças, um Bozo apocalíptico que incentiva o consumo exagerado de gorduras? Nós estamos de olho, Ronald! E eu pergunto, alguém sabe o que é aquele bicho roxo que aparece nos comerciais? Enviem suas teorias...

DIGERATI

DIGERATI EDITORIAL
Software Factory Ltda.
Rua Pe. Benedito de Camargo, 315
CEP 03604-010 - São Paulo - SP
Fone: (0xx11) 6647 5000
Fax: (0xx11) 6642 4313
Internet: www.digerati.com.br

Atendimento ao Leitor:
Fone: (0xx11) 6642-4437
web: www.digerati.com.br
e-mail: suporte@digerati.com.br
Érica V. Cunha erica@digerati.com.br
Anderson Albano albano@digerati.com.br

Diretores:
Alessandro Gerardi gerardi@digerati.com.br
Luís Afonso G. Neira afonso@digerati.com.br
Depto Administrativo:
Clayton Nunes cnunes@digerati.com.br
Bianca Anzeloti de Souza, Fábio Alves da Silva, Elvis Calafati Alves
Conselho Editorial:
Alessandro Gerardi, Luis Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo, Guilherme Gouvêa Pícolo e Jocelyn Auricchio

Revista Geek

Diretor Editorial:
Alessio F. Melozo alessio@digerati.com.br
MTB 026412
Editores:
Mohandas CK mohandasck@digerati.com.br
Jocelyn Auricchio jj@digerati.com.br
Reportagem:
Ísis Gabriel Alves, Hudson Ricardo, Sérgio Pereira Couto, Simone Aniello
Departamento Técnico (Multimidia):
Élcio Toshio Nakamura, Simone Ribeiro de Carvalho, Rodrigo Rudiger
Direção de Arte:
Patrícia Baroni
Assistentes de Arte:
Adriana Dantas Mastelli, Thatiana Luchesi
Colaboradores:
Renata Martins, Erika Focke, Oracule, Crash-OverWrite, g0pher117, Edouard Pilot Daberllay
Para anunciar nesta revista:
www.digerati.com.br/publicidade
publicidade@digerati.com.br

Essa revista possui efeito estimulante natural

Impressão e Acabamento:
Oceano Indústria Gráfica e Editora Ltda.
Tel.: (0xx11) 4446-6544

Distribuidor exclusivo para Bancas de todo Brasil.
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0xx21) 575-7766.

Publicação filiada ao

INSTITUTO VERIFICADOR DE CIRCULAÇÃO

O que você procura, ao seu alcance

Cód. TGS1 - R$ 9,90
Edição especial com
2 Cd´s de colecionador.

Cód. TGS2 - 9,90
Edição especial com
2 Cd´s e uma revista.

Cód. TGS3 – R$ 9,90
500 jogos para Windows!
Simples e divertidos.

Cód. TGS4 – R$ 9,90
Emuladores: Jogos de
videogames no computador.

Cód. TGS5 – R$ 9,90
Mais de 320 jogos inéditos
e um especial 10 anos.

Cód. TGS6 – R$ 9,90
Emuladores +200 ROMS,
40 jogos completos.

Cod. CL2 - R$ 9,90
70 programas
completos!

Cód. CL3 – R$ 9,90
Especial Esotérico: feng shui,
astrologia e tarô.

Cód. CL4 – R$ 9,90
Cursos Click: Windows
Word – Excel – Outlook.

Cód. CL5 – R$ 9,90
Pacote gráfico, Cursos Click:
PowerPoint – Access
Mp3, Kit Profissão

Cód. CL6 - R$ 8,90
Easy Office, Tutoriais
Multimídia, Casa e
Decoração

Cód. CLE1 - R$ 11,90
Especial gráficos com
milhares de imagens
e programas

Cód. GKE5 - R$ 14,90
Free BSD: Sistema
operacional completo
com manual.

Cód. GKE6 - R$ 9,90
Transforme seu micro
num estúdio digital.

Cód. Gk7 - R$ 9,90
Hackers! Uma coleção
de softwares no CD.

Cód. Gk8 - R$ 9,90
DiVX: o MP3 do
vídeo e muito mais.

Cód. Gk9 - R$ 9,90
A arte de gravar CD´s:
manual e seleção de
softwares no CD.

Cód. Gk10 - R$ 9,90
Demonte os seus softwares
Peer to Peer, Hardware,
Modelagem 3D e Voz.

Cód. Ck11 - R$ 9,90
DVD Cracks!
Linguagem C e
Cavalos de Tróia

Cód. AL3 – R$ 9,90
Debian Linux completo
e com manual.

Cód. AL4 – R$ 9,90
DemoLinux: O Linux que
roda direto do CD.

Cód.IL1 - R$ 9,90
Programas de Esoterismo,
beleza e cia, MP3,
decoração e outros

Cód.TW1 - R$ 9,90
Flash, Dreamweaver e
programas para construção
de sites.

E ainda:

Click 1
R$ 9,90 - CL1
No CD: Office Click

Geek Especial 4
R$ 9,90 - Gke4
Aprenda a montar seu
próprio PC

Arquivo Linux 2
R$ 9,90 - AL2
Phat: o Linux que roda
do Windows

Assine abaixo os códigos das revistas que quer receber

Cód.Gk7 ( )	Cód.GkE6 ( )	Cód.TGS5 ( )	Cód.CL6 ( )
Cód.Gk8 ( )	Cód.IL1 ( )	Cód.TGS6 ( )	Cód.CLE1 ( )
Cód.Gk9 ( )	Cód.TW1 ( )	Cód.CL1 ( )	Cód. AL2 ( )
Cód.Gk10 ( )	Cód.TGS1 ( )	Cód.CL2 ( )	Cód. AL3 ( )
Cód.Gk11 ( )	Cód.TGS2 ( )	Cód.CL3 ( )	Cód. AL4 ( )
Cód.GkE4 ( )	Cód.TGS3 ( )	Cód.CL4 ( )	
Cód.GkE5 ( )	Cód.TGS4 ( )	Cód.CL5 ( )	

Para maiores informações: 0xx11-6647-5000

Para comprar pela internet: www.superlojas.com.br/digerati

Nome:_____
Endereço:_____
Cidade:_____ Estado:_____ CEP:_____

Mande Cheque Nominal ou **Vale Postal** para Software Factory Ltda.
Rua Padre Benedito de Camargo, 315 - São Paulo - CEP 03604-010
Você receberá sua(s) revista(s) em casa sem nenhuma despesa adicional. Não é necessário cortar a revista. Envie xerox ou cópia deste cupom.

Tecnologia, Informática & Comportamento

Geek

+ de 1000 Softwares

#12

Ataque Linux

4 Distribuições completas com programas

- Winlinux, o Linux for Windows com KDE e StarOffice
- AlfaLinux, minidistribuição para apenas 2 disquetes!
- HAL91, menor ainda: cabe em apenas 1 disquete!!
- Basic Linux, versão enxuta e básica do sistema

+ 8 Apostilas digitais com cursos de Unix e Linux

Kylix & Delphi

Delphi 5 Trial - Kylix Install Source e mais

14 Tutoriais selecionados
(do básico ao avançado),
incluindo um curso completo
de Kylix, o Delphi do Linux

+ Centenas de Rotinas das duas linguagens

Simuladores

40 Programas para imitar a realidade

Criação de Robôs - Física e Mecânica - Tanques de Guerra
Ação de Circuitos e CPUs - Controle Ferroviário
Órbita Balística - Consumo de Energia - Inteligência Artificial
Conceitos Matemáticos - Reações Químicas e muito mais

Palm & WinCE

Essenciais para usar no seu portátil

Acrobat Reader - Dope Wars (game)
Media Player - AOL Instant Messenger
ICQ para PalmOS e WinCE

Emuladores

Softwares para simular outros sistemas no seu micro

PlayStation - Linux - MacOS - Atari - Saturn
Terminais UnySys e IBM - PalmOS - GameBoy
N64 - Amiga - Fliperamas - Super NES e mais

+ de 300 ROMS (Jogos de videogames completos)

MacOS X

Programas para a nova versão do sistema

Eudora - MacSolitaire - Odigo
iTunes - Omni Web e mais

Top Geek

Nossa seleção de programas campeões

WinZip - WinAmp - ICQ - Opera - GetRight
Thumbs Plus - Babylon - Acrobat Reader
Easy Office - Odigo e outros

E uma inacreditável matéria com os esconderijos de MÚSICAS GAMES e FILMES Piratas

+ 4lgUnz s0f7z h4ck3rz

(q n1egu3n é d F3rr0)

Cybercultura

eBooks - Filmes - Músicas - Arte & Cia

Sofwares com Fractais - National (música eletrônica)
MataLeão (rock pesado) - Tema do seriado Flashman
Trailer do documentário Revolution OS, sobre o Linux
The Light Under The Earth (curta experimental)...

+ Um filme completo para assistir no DVD

Protest de Stephen Katz